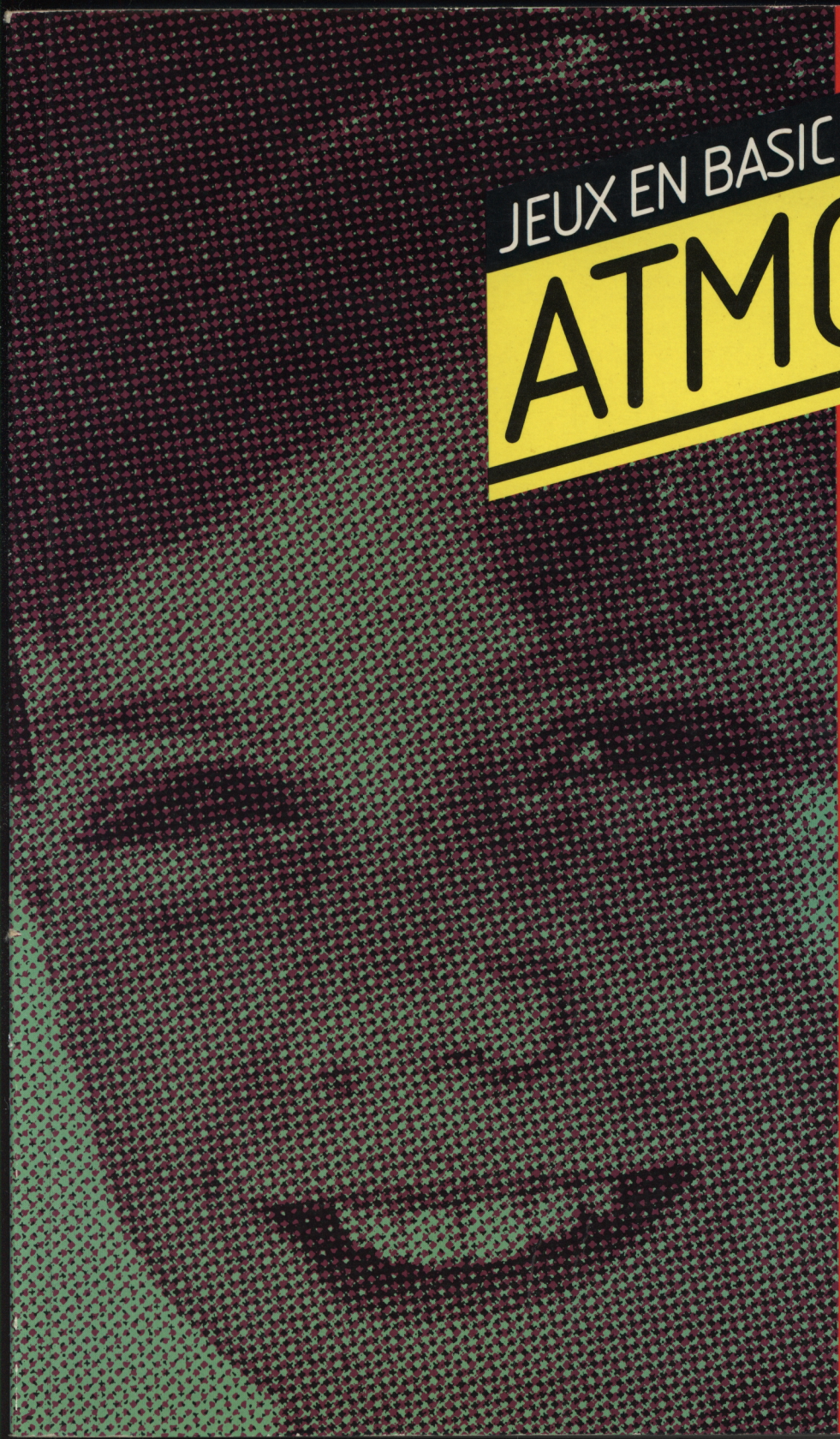
JEUX EN BASIC SUR ATMOS



SYBEX

JEUX EN BASIC SUR ATMOS

Auteur : Pierre **MONSAUT**
Illustrations : Jean-François Penichoux
Photo Lucky Mômes

Tous les efforts ont été faits pour fournir dans ce livre une information complète et exacte. Néanmoins, SYBEX n'assume de responsabilités ni pour son utilisation, ni pour les contrefaçons de brevets ou atteintes aux droits de tierces personnes qui pourraient résulter de cette utilisation.

Copyright version originale © 1984, Sybex

ISBN 2-7361-0046-6

Tous droits réservés. Toute reproduction même partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation préalable. Une copie par xérographie, photographie, film, bande magnétique ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi sur la protection des droits d'auteur.

JEUX EN BASIC SUR ATMOS

PIERRE MONSAUT

SYBEX

Paris • Berkeley • Düsseldorf

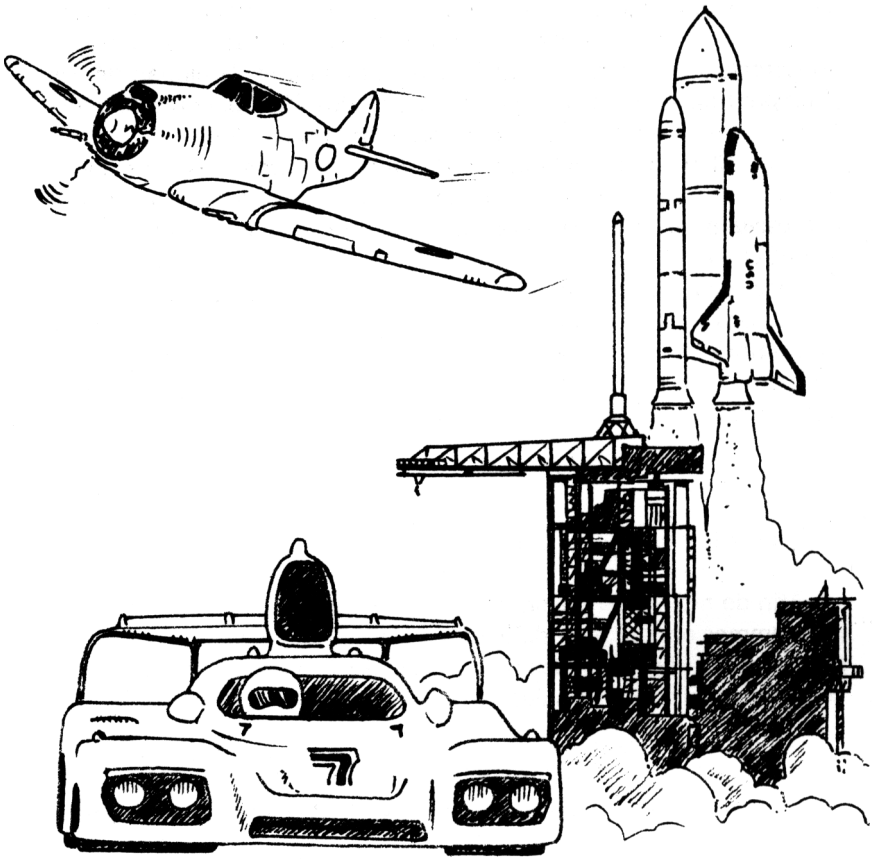
Table des matières

Squash	9
Blitz	13
D.C.A.	17
Poursuite	23
Slalom	29
Ramasse-miettes	33
Trace	37
Tank	41
Alphabet	45
Chasse au canard	49
Serpent	55
Atterrissage	59
Grand-prix	63
Crabes	67
Simon	73
Casse-briques	77
Parachute	81
Robots	85

Avant-Propos

Les jeux présentés dans ce livre utilisent des fonctions propres à votre micro-ordinateur : son, couleur, graphisme haute résolution, caractères graphiques définis par l'utilisateur, etc. Pour cette raison, ces programmes ne fonctionnent que sur l'Atmos et sont difficilement adaptables à des matériels différents. En particulier, la plupart de ces jeux ne fonctionnent pas sur l'Oric 1. Il est cependant possible de transformer l'Oric 1 en Atmos. (Consultez votre revendeur.)

Au-delà du jeu lui-même, l'étude de ces programmes vous enseignera de nombreuses techniques de programmation qui vous seront très utiles pour développer vos propres programmes.



NOTES CONCERNANT LES PROGRAMMES

Les programmes doivent être tapés tels qu'ils sont reproduits. Ils doivent être enregistrés sur cassette pour éviter d'avoir à les retaper à chaque utilisation. Utilisez pour cela l'instruction

CSAVE " < nom > ",S

en remplaçant < nom > par le nom du programme à enregistrer. *Exemple* : pour enregistrer le programme BLITZ, tapez

CSAVE "BLITZ",S

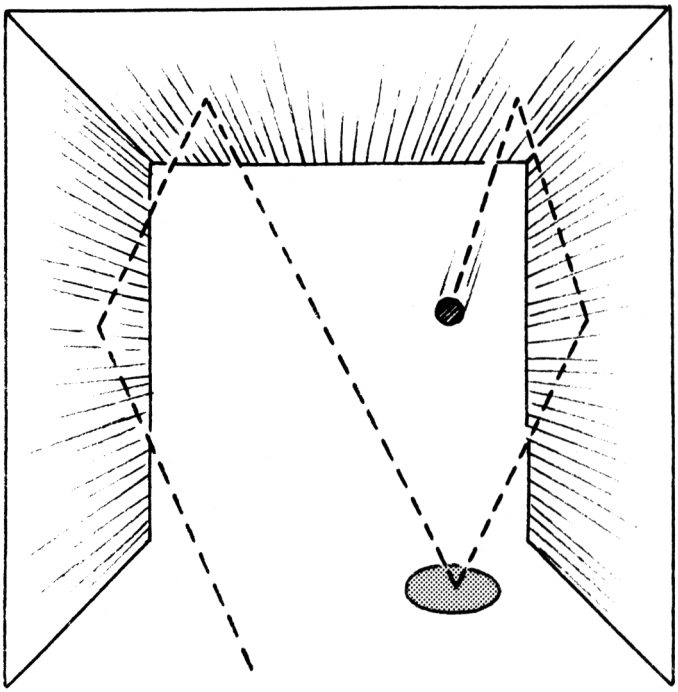
et pressez la touche RETURN après avoir appuyé sur les touches PLAY et RECORD du magnétophone. Pour recharger un programme, rembobinez la cassette jusqu'au début du programme (certains magnétophones possèdent un compteur, très utile si vous avez pris soin de noter le nombre indiqué avant l'enregistrement) et tapez CLOAD " < nom > ",S. Si vous voulez, par exemple, recharger le programme BLITZ, tapez

CLOAD "BLITZ",S

et pressez la touche RETURN.

Afin de réduire au maximum les risques d'erreurs, les listings des programmes ont été reproduits par photographie. Si vos programmes ne fonctionnent pas, vérifiez-les attentivement en considérant plus particulièrement les points suivants :

- lignes oubliées,
- numéros de lignes erronés,
- erreurs de frappe (attention en particulier à ne pas confondre la lettre O et le chiffre 0 ou la lettre I et le chiffre 1).



SQUASH

Grâce à votre ordinateur, vous pouvez jouer au squash assis dans un fauteuil. La raquette se déplace à l'aide des touches de contrôle du curseur. Vous disposez de dix balles que vous devez garder en jeu le plus longtemps possible. Chaque balle renvoyée rapporte un point.

```
10 REM **********
20 REM * SQUASH *
30 REM **********
40 PRINT CHR$(17)
50 GOSUB 730
200 PLOT BX,BY,N$
230 BX=BX+DX
240 BY=BY+DY
260 PLOT BX,BY,B$
270 IF BY<>24 THEN 300
280 IF ABS(BX-RX-3)>1 THEN 410
285 S=S+1
290 PING
295 DY=-DY
300 IF BY=2 THEN PING:DY=-DY
310 IF BX=3 OR BX=36 THEN PING:DX=-DX
315 D$=KEY$
320 D=2*((D$=G$)-(D$=X$))
330 RX=RX+D
```

```
340 IF RX<0 THEN RX=0
350 IF RX>33 THEN RX=33
380 PLOT RX,RY,R$
400 GOTO 200
410 NB=NB+1
420 IF NB=11 THEN 530
440 PLOT BX,BY,N$
450 ZAP
460 WAIT 100
470 PLOT RX+2,RY,N$+N$+N$
510 GOSUB 920
520 GOTO 200
530 IF S>R1 THEN R1=S
560 PRINT@ 13,5;"SCORE :";S
580 PRINT@ 13,10;"RECORD :";R1
610 PRINT@ 13,15;"UNE AUTRE ?"
620 NB=0
640 S=0
650 REPEAT
660 D$=KEY$
670 UNTIL D$=""
680 REPEAT
690 D$=KEY$
700 UNTIL D$<>""
710 IF D$<>"N" THEN 50
715 PRINT CHR$(17)
720 CLS
724 PAPER 7
725 INK 0
726 POKE #24E,30
727 POKE #24F,4
728 END
730 CLS
735 POKE #24E,1
740 PAPER 4
745 POKE #24F,1
750 INK 3
755 RESTORE
```

```
760 FOR I=0 TO 39
770 READ A
780 POKE 46808+I,A
790 NEXT I
800 B3$=CHR$(91)+CHR$(92)
810 G$=CHR$(8)
815 X$=CHR$(9)
820 N$=CHR$(32)
830 R$=CHR$(18)+CHR$(1)+CHR$(94)+CHR$(9
4)+CHR$(94)+N$+N$
840 B$=CHR$(95)
850 FOR I=2 TO 37
855 PLOT I,1,CHR$(92)
860 NEXT I
865 FOR I=2 TO 24
870 PLOT 2,I,CHR$(93)
875 PLOT 37,I,CHR$(91)
880 NEXT I
920 RX=16
930 RY=25
940 BY=24
950 BX=INT(RND(1)*31+6)
960 DY=-1
970 DX=(INT(RND(1)*2)-0.5)*2
980 PLOT 0,26,CHR$(18)
990 PLOT 0,25,CHR$(18)
1000 RETURN
1980 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32
2000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,63
2010 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1
2020 DATA 63,63,63,0,0,0,0,0
2030 DATA 0,30,63,63,63,63,30,0
```

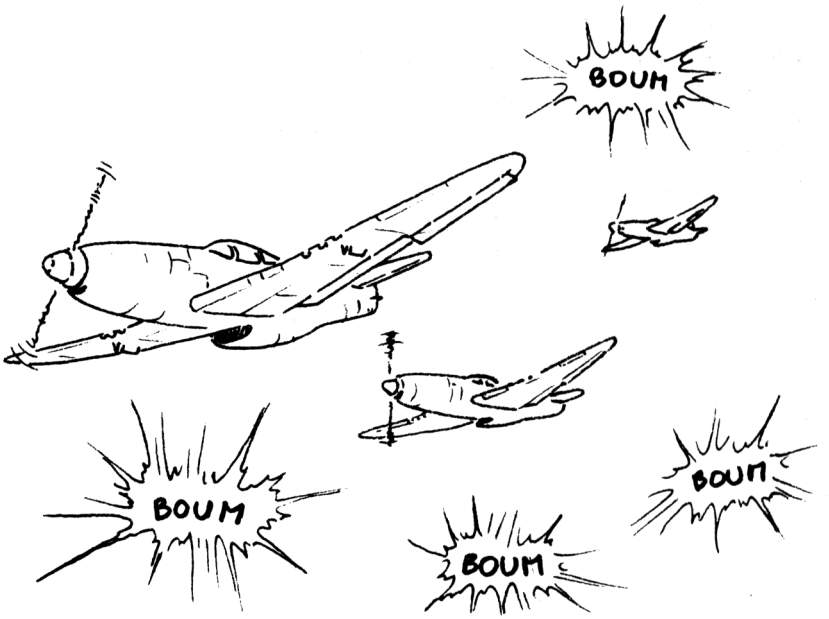
BLITZ

Votre mission est de détruire la ville que vous survolez afin de pouvoir atterrir. A chaque passage, votre avion vole un peu plus bas. Vous ne pouvez larguer une bombe (en appuyant sur une touche quelconque) que lorsque la bombe précédente a atteint son objectif ou le sol. Lorsque votre avion a atterri (ou lorsqu'il s'est écrasé contre un immeuble), le score est affiché ainsi que le record du jour. Si ce jeu vous paraît trop difficile, vous pouvez changer les limites de la ville (30 et 10, ligne 840).

```
 10 REM *********
 20 REM * BLITZ *
 30 REM *********
 40 GOSUB 640
 50 S=0
 60 GOSUB 770
 70 FOR HY=0 TO 26
 80 FOR HX=0 TO 39
 130 PLOT HX,HY,A$
 150 IF HX>35 THEN 170
 160 IF SCRN (HX+4,HY)=95 THEN 270
 170 IF KEY$<>"" AND BY=0 AND HX<>39 THE
N BX=HX+1:BY=HY+1:SHOOT
 180 IF BY<>0 THEN GOSUB 550 ELSE GOSUB
610
 190 NEXT HX
 220 NEXT HY
 230 FOR I=0 TO 500
```

```
240 NEXT I
250 S=S+40*HY+HX
255 INK 1
260 CLS
265 GOTO 60
270 S=S+40*HY+HX
290 PLOT BX,B1,N$
300 EXPLODE
310 WAIT 100
320 IF S>R THEN R=S
330 PRINT@ 3,1;"SCORE :";S;
335 PRINT@ 25,1;"RECORD :";R
340 REPEAT
350 R$=KEY$
360 UNTIL KEY$=""
370 PRINT@ 13,10;"UNE AUTRE ?"
380 REPEAT
390 R$=KEY$
400 UNTIL R$<>""
410 IF R$<>"N" THEN 50
420 PAPER 7
430 INK 0
440 CLS
450 PRINT CHR$(17);
460 END
550 IF BY>26 THEN BY=0
560 PLOT BX,B1,N$
570 B1=BY
580 IF BY<>0 THEN PLOT BX,BY,B$:BY=BY+1
600 RETURN
610 FOR I=1 TO 10
620 NEXT I
630 RETURN
640 PRINT CHR$(17);
660 PAPER 0
680 FOR I=0 TO 39
690 READ A
700 POKE 46808+I,A
```

```
 710 NEXT I
 720 A$=CHR$(2)+CHR$(91)+CHR$(92)+CHR$(9
3)
 730 I$=CHR$(3)+CHR$(95)
 740 N$=CHR$(3)
 745 B$=CHR$(94)
 760 RETURN
 770 CLS
 780 INK 1
 790 B1=BY
 840 FOR I=30 TO 10 STEP -1
 850 FOR J=26 TO INT(RND(1)*9)+12 STEP -
1
 880 PLOT I,J,I$
 890 NEXT J
 900 NEXT I
 910 BX=0
 920 BY=0
 930 B1=BY
 940 RETURN
 1000 DATA 0,0,32,48,56,63,63,63
 1010 DATA 0,0,0,0,0,63,63,63
 1020 DATA 0,0,0,0,0,48,60,62
 1030 DATA 14,14,4,14,14,14,14,4
 1040 DATA 63,41,41,41,63,63,63,63
```


BOUM
BOUM
BOUM
BOUM

D.C.A.

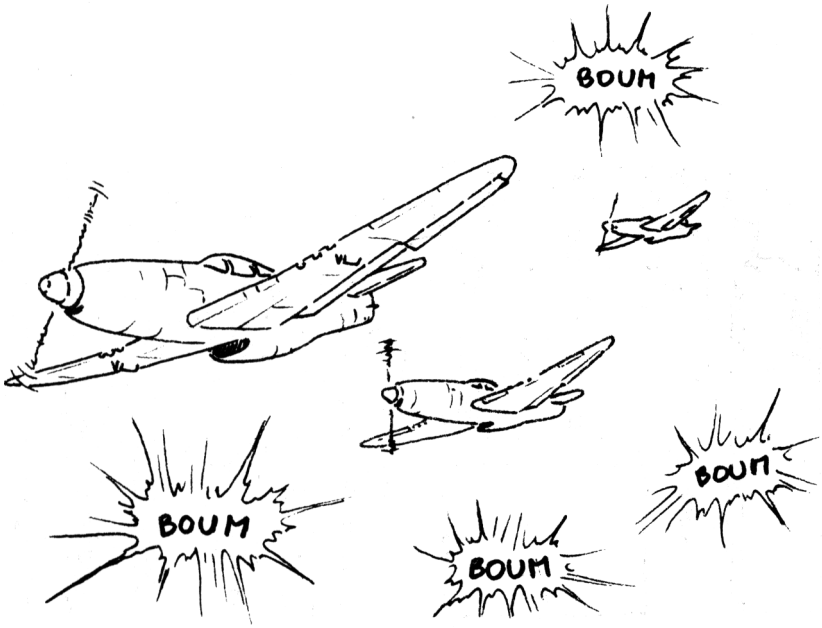
Les rôles sont maintenant inversés. Vous manœuvrez la D.C.A. et devez essayer d'abattre les avions qui passent au-dessus de vous. Pour tirer, utilisez n'importe quelle touche. Vous disposez au départ de quinze missiles. Si vous abattez dix avions, vous obtenez un bonus de dix points et dix missiles supplémentaires.

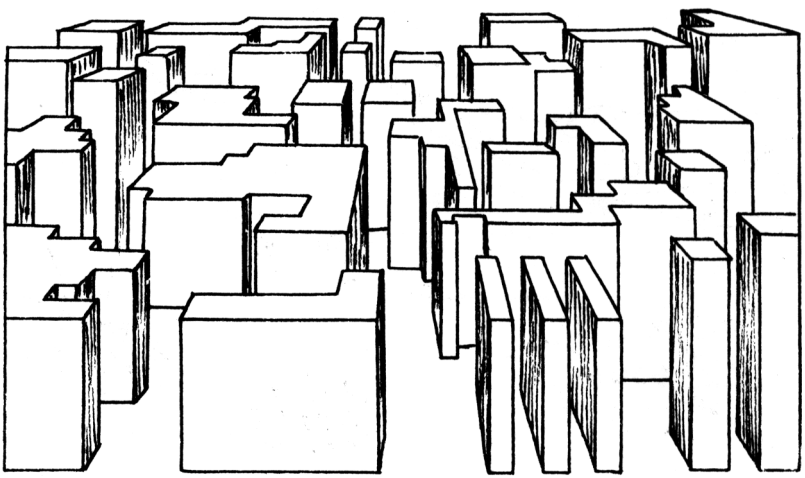
```
 10 REM **********
 20 REM * D.C.A. *
 30 REM **********
 40 PRINT CHR$(17)
 50 GOSUB 650
 60 A$=RIGHT$(A$,1)+LEFT$(A$,37)
 70 B$=RIGHT$(B$,37)+LEFT$(B$,1)
 80 PLOT 2,1,A$
 90 PLOT 2,3,B$
 130 R$=KEY$
 140 IF R$<>"" AND MY=26 THEN MY=24:M$=M
1$:NM=NM-1:SHOOT
 160 IF MY<>26 THEN MY=MY-2:PLOT MX,MY,M
$:PLOT MX,MY+2,N$
 170 IF MY<>4 THEN 270
 180 IF SCRN(MX,3)=32 THEN 270
 185 EXPLODE
```

```
190 PLOT MX-3,3,CHR$(1)
195 PLOT MX+3,3,CHR$(3)
200 PLOT MX,3,E$
210 PLOT MX,MY,N$
220 WAIT 30
240 S=S+1
250 B$=LEFT$(B$,15)+O1$+RIGHT$(B$,19)
260 GOTO 360
270 IF MY<>2 THEN 390
280 IF SCRN(MX,1)=32 THEN 390
285 EXPLODE
290 PLOT MX+3,1,CHR$(3)
295 PLOT MX-3,1,CHR$(1)
300 PLOT MX,1,E$
310 S=S+1
320 PLOT MX,MY,N$
330 WAIT 30
340 A$=LEFT$(A$,15)+O1$+RIGHT$(A$,19)
360 IF S>1 AND S/10=INT(S/10) THEN GOSU
B 590
370 MY=26
380 M$=M2$
390 PRINT@ 8,24;S
400 PRINT@ 13,25;NM
410 IF NM<1 AND MY=26 THEN 450
430 IF MY<=2 THEN PLOT MX,2,N$:MY=26:M$
=M2$
440 GOTO 60
450 IF S>R THEN R=S
460 REPEAT
470 R$=KEY$
480 UNTIL R$=""
490 PRINT@ 6,10;"SCORE :";S,"RECORD :";
R
500 PRINT@ 14,14;"UNE AUTRE ?"
510 REPEAT
520 R$=KEY$
530 UNTIL R$<>""
```

```
 540 IF R$<>"N" THEN 50
 550 CLS
 560 PAPER 7
 570 INK 0
 575 PRINT CHR$(17)
 580 END
 590 A$=A1$
 600 B$=B1$
 620 NM=NM+10
 630 S=S+10
 640 RETURN
 650 CLS
 660 PAPER 4
 670 INK 1
 675 RESTORE
 680 PLOT 1,1,CHR$(3)
 690 PLOT 1,3,CHR$(3)
 700 FOR I=0 TO 55
 710 READ A
 720 POKE 46808+I,A
 730 NEXT I
 740 S=0
 750 A$=""
 760 B$=""
 770 N$=CHR$(32)
 780 FOR I=1 TO 5
 790 A$=A$+CHR$(91)+CHR$(92)+N$+N$+N$+N$
+N$+N$
 800 B$=B$+CHR$(93)+CHR$(94)+N$+N$+N$+N$
+N$+N$
 810 NEXT I
 820 A$=LEFT$(A$,38)
 830 B$=LEFT$(B$,38)
 840 A1$=A$
 850 B1$=B$
 860 E$="*"
 870 J$=CHR$(2)+CHR$(95)+CHR$(96)+CHR$(9
5)
```

```
880 MX=19
890 MY=26
900 M1$=CHR$(97)
905 M2$=CHR$(96)
910 NM=15
915 M$=M2$
920 O1$=N$+N$+N$+N$
930 PLOT MX-2,MY,J$
940 PLOT 1,1,CHR$(3)
950 PLOT 2,1,A$
960 PLOT 1,3,CHR$(3)
970 PLOT 2,3,B$
980 PRINT@ 1,24;CHR$(5);"SCORE :"
985 PRINT@ 1,25;CHR$(5);"MISSILE(S) :"
990 RETURN
1000 DATA 0,1,48,49,63,63,16,0
1010 DATA 0,62,36,62,63,63,62,24
1020 DATA 0,31,9,31,63,63,31,6
1030 DATA 0,32,3,35,63,63,2,0
1040 DATA 0,0,0,0,0,63,63,63
1050 DATA 30,30,30,63,63,63,63,63
1060 DATA 4,14,14,14,14,14,4,14
```


BOUM
BOUM
BOUM
BOUM



POURSUITE

Le voleur s'est échappé, emportant le magot. (Il est représenté par un masque rouge.) Il se cache dans la ville et vous avez trente minutes pour le débusquer et l'arrêter. Attention, pas de précipitation ! En effet, si vous vous jetez sur lui sans réfléchir, il y a toutes les chances pour qu'il vous file entre les doigts. La meilleure façon de vous y prendre est de l'aborder de côté. (Efficace à tous les coups à condition de ne pas le rater !) Si vous ne vous sentez pas assez sûr de vous, attaquez-le de face, ce qui est plus facile mais moins efficace car moins discret. Encore un conseil : n'essayez pas de le poursuivre ; cela ne vous mènerait à rien car il est aussi rapide que vous. Observez plutôt ses mouvements comme un vrai détective. Quand vous le verrez tourner en rond, approchez-vous sans faire de bruit et surgissez au bon moment. Mais rappelez-vous, le temps presse !

Pour vous déplacer, utilisez les touches suivantes :

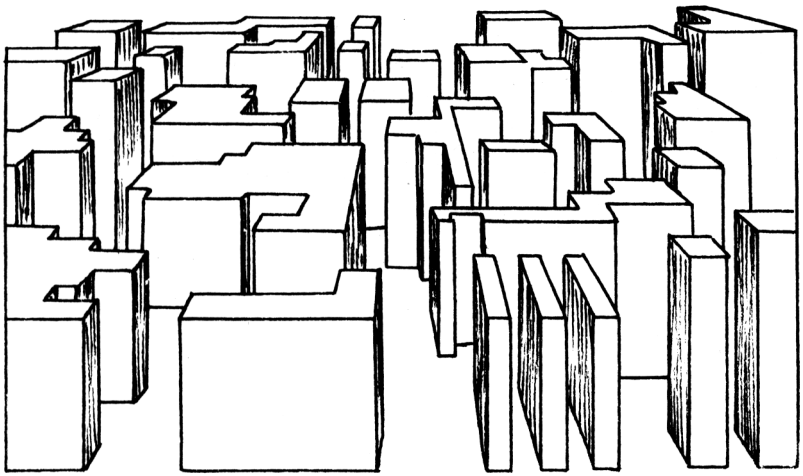
<W> : haut
<A> : gauche
<S> : droite
<Z> : bas

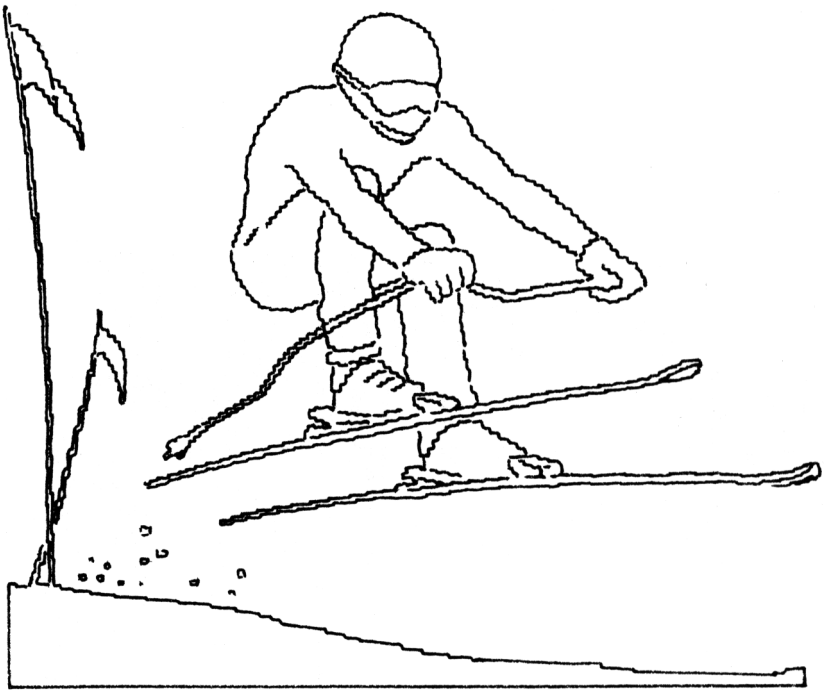
```
10 REM *************
20 REM * POURSUITE *
30 REM *************
50 GOSUB 1320
60 S=0
100 GOSUB 820
120 D$=KEY$
130 PX=PX+(D$="A")-(D$="S")
```

```
140 PY=PY+(D$="W")-(D$="Z")
150 Z=Z-0.2
160 PRINT@ 15,25;"TEMPS :";INT(Z+1)
250 IF Z<0 THEN 500
280 C=SCRN(PX,PY)
290 IF C=91 THEN 1270
300 IF C<>32 THEN PX=XP:PY=YP
320 PLOT XP,YP,N$
340 PLOT PX,PY,P$
360 YP=PY
370 XP=PX
380 VX=VX+CX
390 VY=VY+CY
400 IF SCRN(VX,VY)<>32 THEN GOSUB 660
410 IF SCRN(VX,VY)<>32 THEN 380
420 PLOT XV,YV,N$
460 PLOT VX,VY,V$
470 XV=VX
480 YV=VY
490 GOTO 120
500 WAIT 300
505 IF KEY$<>"" THEN 500
510 IF R<S THEN R=S
520 PLOT 10,6,"TEMPS ECOULE"
530 PLOT 10,10,"SCORE :"+STR$(S)
540 PLOT 10,14,"RECORD :"+STR$(R)
560 PLOT 10,18,"UNE AUTRE ?"
570 REPEAT
580 D$=KEY$
590 UNTIL D$<>""
600 IF D$<>"N" THEN PRINT CHR$(17);:RUN
610 POKE #24E,30
620 POKE #24F,5
630 PRINT CHR$(17);
640 CLS
645 PAPER 7
650 INK 0
655 END
```

```
660 DT=DT+1
670 GOSUB 770
680 IF SCRN(XV+CX,YV+CY)=32 THEN VX=XV+
CX:VY=YV+CY:RETURN
690 DT=DT-2
700 GOSUB 770
710 IF SCRN(XV+CX,YV+CY)=32 THEN VX=XV+
CX:VY=YV+CY:RETURN
720 DT=DT-1
730 GOSUB 770
740 VX=XV+CX
750 VY=YV+CY
760 RETURN
770 IF DT>4 THEN DT=DT-4
780 IF DT<1 THEN DT=DT+4
790 CX=(DT=1)-(DT=3)
800 CY=(DT=2)-(DT=4)
810 RETURN
820 CLS
840 FOR VX=2 TO 37
850 PLOT VX,1,B$
860 PLOT VX,24,B$
870 NEXT VX
880 FOR VY=2 TO 23
890 PLOT 2,VY,B$
900 PLOT 37,VY,B$
910 NEXT VY
920 FOR VX=1 TO 150
930 GOSUB 1230
940 PLOT PX,PY,O$
950 NEXT VX
960 GOSUB 1230
970 VX=PX
980 VY=PY
990 PLOT VX,VY,V$
1000 XV=VX
1010 YV=VY
1020 GOSUB 1230
```

```
1030 PLOT PX,PY,P$
1040 XP=PX
1050 YP=PY
1060 Z=30
1230 REPEAT
1235 PX=INT(RND(1)*34)+3
1240 PY=INT(RND(1)*22)+2
1250 UNTIL SCRN(PX,PY)=32
1260 RETURN
1270 FOR I=1 TO 5
1275 MUSIC 1,2,3,15
1280 WAIT 50
1285 MUSIC 1,2,1,15
1290 WAIT 50
1295 NEXT I
1300 MUSIC 1,1,1,0
1305 S=S+1
1310 GOTO 100
1320 CLS
1330 PAPER 4
1340 INK 1
1350 PRINT CHR$(17)
1355 POKE #24E,1
1360 POKE #24F,1
1365 POKE #26A,PEEK(#26A)OR 8
1370 RESTORE
1380 FOR I=0 TO 23
1390 READ A
1400 POKE 46808+I,A
1410 NEXT I
1420 V$=CHR$(91)
1430 P$=CHR$(92)
1440 O$=CHR$(221)
1450 B$=CHR$(160)
1460 N$=CHR$(32)
1470 RETURN
2000 DATA 30,63,45,63,30,30,30,0
2010 DATA 28,28,8,62,8,8,20,20
2020 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
```





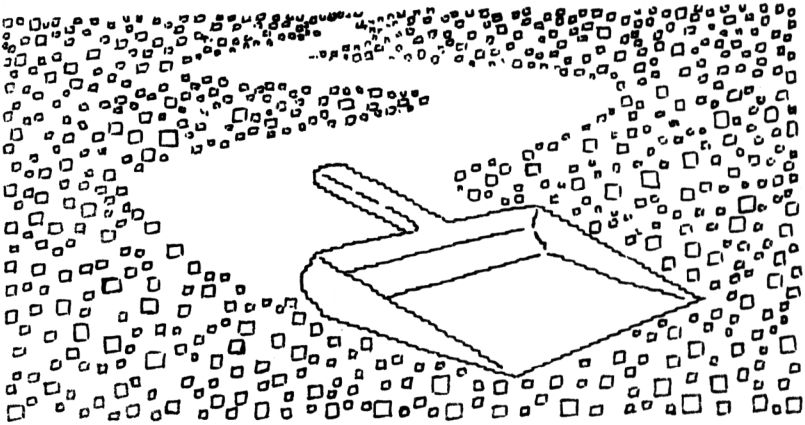
SLALOM

Partez aux sports d'hiver sans risque de vous casser une jambe ! Lancez-vous du haut de la piste et essayez de passer le plus grand nombre possible de portes sans heurter les piquets. Frappez n'importe quelle touche pour changer de direction.

```
 10 REM **********
 20 REM * SLALOM *
 30 REM **********
 50 GOSUB 460
 60 FOR K=1 TO 300
 90 IF K>=16 AND (K-5)/10=INT((K-5)/10)T
HEN GOSUB 360
 100 IF K<284 AND K/10=INT(K/10) THEN GO
SUB 380
 110 IF KEY$<>"" THEN DX=-DX
 120 S1=SX
 130 SX=SX+DX
 140 IF SX<2 THEN SX=2:DX=-DX
 150 IF SX>37 THEN SX=37:DX=-DX
 160 PLOT S1,SY,N$
 170 PRINT@ 38,26;N$
 180 PLOT SX,SY,S$(DX/2+0.5)
```

```
 190 NEXT K
 200 PLOT 8,15,"PORTE(S) RATEE(S) :"+STR
$(T)
 210 PLOT 8,18,"UNE AUTRE DESCENTE ?"
 220 REPEAT
 230 D$=KEY$
 240 UNTIL D$=""
 250 REPEAT
 260 D$=KEY$
 270 UNTIL D$<>""
 280 IF D$<>"N" THEN PRINT CHR$(17):RUN
 290 INK 0
 300 PRINT CHR$(17)
 310 CLS
 320 END
 360 IF SCRN(SX-1,SY)=93 AND SCRN(SX+2,S
Y)=94 THEN 375
 365 IF SCRN(SX-2,SY)=93 AND SCRN(SX+1,S
Y)=94 THEN 375
 370 T=T+1
 372 ZAP
 375 RETURN
 380 P=P+(INT(RND(1)*3)-1)*8
 390 IF P<2 THEN P=10
 400 IF P>34 THEN P=26
 410 PLOT P,26,P$
 420 PLOT 1,26,CHR$(1)
 430 RETURN
 460 CLS
 470 PAPER 7
 480 INK 4
 490 PRINT CHR$(17)
 500 FOR I=0 TO 31
 510 READ A
 520 POKE 46808+I,A
 530 NEXT I
 540 S$(0)=CHR$(91)
 550 S$(1)=CHR$(92)
```

```
560 N$=CHR$(32)
570 P$=CHR$(93)+N$+N$+CHR$(94)
580 DX=-1
590 SY=11
600 SX=19
610 P=18
620 RETURN
1000 DATA 4,56,17,26,4,8,16,32
1010 DATA 8,7,34,22,8,4,2,1
1020 DATA 12,28,12,4,4,4,4,4
1030 DATA 6,7,6,4,4,4,4,4
```



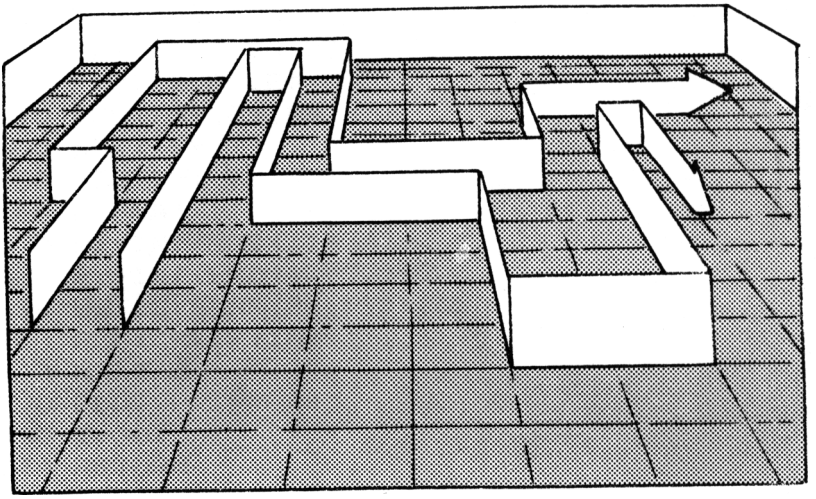
RAMASSE-MIETTES

Voici une curieuse façon d'utiliser un ordinateur : vous devez vous efforcer de ramasser le plus vite possible les miettes qui jonchent la nappe. Vous disposez de 30 secondes pour un nettoyage complet. Les miettes sont représentées par des points bleus. Les touches < W >, < A >, < S > et < Z > vous permettent de contrôler votre ramasse-miettes.

```
 10 REM ********************
 20 REM * RAMASSE-MIETTES *
 30 REM ********************
 40 PRINT CHR$(17)
 90 GOSUB 330
 100 PRINT@ 7,25;"TEMPS :";INT(Z),"SCORE
 :";S
 120 IF Z<1 THEN 820
 140 D$=KEY$
 150 XP=PX
 160 YP=PY
 170 PX=PX+(D$="A")-(D$="S")
 180 PY=PY+(D$="W")-(D$="Z")
 210 IF SCRN(PX,PY)=219 THEN PX=XP:PY=YP
 220 IF SCRN(PX,PY)=92 THEN ZAP:S=S+1:X=
X+1
 240 PLOT XP,YP,N$
 260 PLOT PX,PY,J$
 290 Z=Z-0.1
```

```
300 IF X=NM THEN 970
310 GOTO 100
330 PAPER 5
340 INK 4
345 RESTORE
350 FOR I=0 TO 15
360 READ A
370 POKE 46808+I,A
380 NEXT I
400 CLS
410 N$=CHR$(32)
420 B$=CHR$(219)
430 J$=CHR$(160)
440 M$=CHR$(92)
480 S=0
490 NM=10
500 X=0
510 POKE #24E,1
520 POKE #24F,1
525 POKE #26A,PEEK(#26A) OR 8
530 FOR PX=2 TO 37
540 PLOT PX,1,B$
550 PLOT PX,24,B$
560 NEXT PX
570 FOR PY=2 TO 23
580 PLOT 2,PY,B$
590 PLOT 37,PY,B$
600 NEXT PY
650 FOR I=1 TO NM+1
660 REPEAT
670 PX=INT(RND(1)*34)+3
680 PY=INT(RND(1)*22)+2
690 UNTIL SCRN(PX,PY)=32
700 PLOT PX,PY,M$
710 NEXT I
720 PLOT PX,PY,J$
730 Z=30
740 RETURN
```

```
820 WAIT 300
830 REPEAT
840 D$=KEY$
850 UNTIL D$=""
860 IF S>R THEN R=S
870 PLOT 13,10,"RECORD :"+STR$(R)
880 PLOT 13,16,"UNE AUTRE ?"
890 REPEAT
900 D$=KEY$
910 UNTIL D$<>""
920 IF D$<>"N" THEN 90
925 CLS
930 PAPER 7
935 INK 0
940 PRINT CHR$(17)
950 POKE #24E,30
955 POKE #24F,5
960 END
970 NM=NM+1
980 PLOT PX,PY,N$
1000 GOSUB 500
1010 GOTO 100
2000 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
2010 DATA 0,0,0,12,12,0,0,0
```



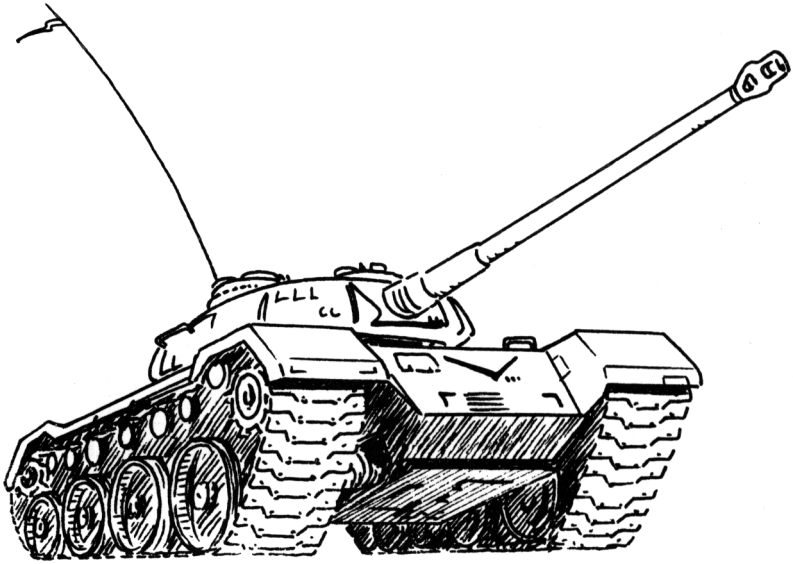
TRACE

Le joueur et l'ordinateur s'affrontent pour se partager l'espace vital. Chacun doit s'efforcer, tout en se déplaçant, de ne jamais recouper sa trace ou celle de son adversaire, et de ne pas sortir du rectangle dessiné sur l'écran. Utilisez les touches <P>, <L>, <;> et <.>.

```
10 REM *********
20 REM * TRACE *
30 REM *********
50 GOSUB 750
60 D$=KEY$
80 HB=(D$="L")-(D$=";")
90 VB=(D$="P")-(D$=".")
100 IF HB<>0 THEN H2=HB:V2=0
110 IF VB<>0 THEN V2=VB:H2=0
120 X2=X2+H2
130 Y2=Y2+V2
140 IF SCRN(X2,Y2)<>32 THEN 410
150 PLOT X2,Y2,J2$
160 IF SCRN(X1+H1,Y1+V1)=32 THEN 300
170 IF V1=0 THEN 240
180 V1=0
190 H1=(INT(RND(1)*2)-0.5)*2
200 IF SCRN(X1+H1,Y1+V1)=32 THEN 300
210 H1=-H1
220 IF SCRN(X1+H1,Y1+V1)=32 THEN 300
230 GOTO 350
240 H1=0
250 V1=(INT(RND(1)*2)-0.5)*2
260 IF SCRN(X1+H1,Y1+V1)=32 THEN 300
270 V1=-V1
```

```
280 IF SCRN(X1+H1,Y1+V1)=32 THEN 300
290 GOTO 350
300 X1=X1+H1
310 Y1=Y1+V1
320 PLOT X1,Y1,J1$
340 GOTO 60
350 F2=F2+1
360 GOSUB 690
370 IF F2=10 THEN 470
375 REPEAT
380 D$=KEY$
385 UNTIL D$=""
390 GOSUB 895
400 GOTO 60
410 F1=F1+1
420 GOSUB 690
430 IF F1=10 THEN 540
435 REPEAT
440 D$=KEY$
445 UNTIL D$=""
450 GOSUB 870
460 GOTO 60
470 CLS
480 PLOT 12,5,"LE JOUEUR GAGNE"
490 PLOT 15,10,STR$(F2)+" A"+STR$(F1)
500 GOTO 600
540 CLS
550 PLOT 11,5,"L'ORDINATEUR GAGNE"
560 PLOT 15,10,STR$(F1)+" A"+STR$(F2)
600 PLOT 14,15,"UNE AUTRE ?"
610 REPEAT
620 D$=KEY$
630 UNTIL D$=""
635 REPEAT
640 D$=KEY$
645 UNTIL D$<>""
650 IF D$<>"N" THEN PRINT CHR$(17):RUN
660 POKE #24F,5
665 CLS
```

```
670 PRINT CHR$(17)
675 PAPER 7
680 INK 0
685 END
690 EXPLODE
700 WAIT 300
710 RETURN
750 CLS
760 PAPER 4
770 INK 5
780 PRINT CHR$(17)
820 FOR I=0 TO 7
840 POKE 46808+I,63
850 NEXT I
860 B$=CHR$(160)
870 N$=CHR$(32)
880 J1$=CHR$(91)
890 J2$=CHR$(219)
895 CLS
900 FOR I=2 TO 37
910 PLOT I,1,B$
920 PLOT I,25,B$
930 NEXT I
940 FOR I=2 TO 24
950 PLOT 2,I,B$
960 PLOT 37,I,B$
970 NEXT I
980 PLOT 2,26,"ORDINATEUR "+STR$(F1)
990 PLOT 28,26,"JOUEUR :"+STR$(F2)
1000 X1=8
1010 Y1=13
1020 X2=32
1030 Y2=13
1040 H1=1
1050 V1=0
1060 H2=-1
1070 V2=0
1080 RETURN
```



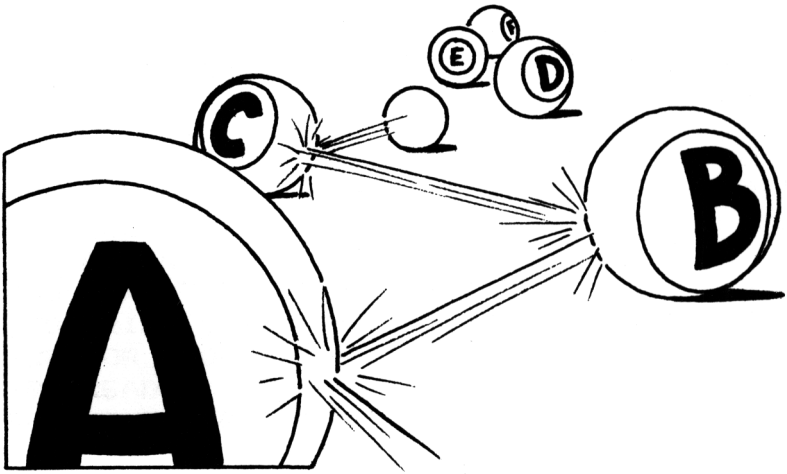
TANK

Essayez de suivre la route avec votre tank tout en évitant les mines qui s'y trouvent placées au hasard par l'ordinateur. Pour vous diriger, utilisez les touches <,> et <.>. Si le passage est bloqué, vous pouvez faire sauter une ou plusieurs mines en tirant un de vos dix obus (frappez la barre d'espacement).

```
10 REM ********
20 REM * TANK *
30 REM ********
50 GOSUB 740
120 X$=KEY$
130 TX=TX+(X$=G$)-(X$=D$)
140 PLOT X,Y,N$
150 PRINT R$
160 IF SCRN(TX,TY)<>32 THEN 430
200 PLOT TX,TY,T$
220 IF X$=N$ THEN GOSUB 360
230 X=TX
240 Y=TY
260 PO=INT(RND(1)*7)+17
280 PLOT PO,25,M$
290 PO=INT(RND(1)*7)+17
300 PLOT PO,25,M$
320 S=S+1
330 FOR I=1 TO DL-S
340 NEXT I
```

```
350 GOTO 120
360 IF OB=0 THEN 420
370 OB=OB-1
380 SHOOT
390 FOR I=1 TO 5
400 PLOT TX,TY+I,N$
410 NEXT I
420 RETURN
430 PLOT TX,TY,CHR$(219)
440 EXPLODE
450 WAIT 300
460 IF S>R THEN R=S
470 PLOT 10,10,"SCORE :"+STR$(S)
480 PLOT 9,14,"RECORD :"+STR$(R)
490 PLOT 9,18,"UNE AUTRE ?"
500 REPEAT
510 X$=KEY$
520 UNTIL X$=""
530 REPEAT
540 X$=KEY$
550 UNTIL X$<>""
560 IF X$<>"N" THEN 700
570 CLS
580 PAPER 7
590 INK 0
600 PRINT CHR$(17)
610 END
700 CLS
710 GOSUB 950
720 GOTO 120
740 CLS
750 PAPER 3
760 INK 0
770 PRINT CHR$(17)
780 FOR I=0 TO 7
790 READ A
800 POKE 46808+I,A
810 NEXT I
```

```
820 T$=CHR$(91)
830 N$=CHR$(32)
835 M$=CHR$(42)
840 R$=""
850 FOR I=1 TO 13
860 R$=R$+N$
870 NEXT I
880 R$=R$+M$+M$
890 FOR I=1 TO 7
900 R$=R$+N$
910 NEXT I
920 R$=R$+M$+M$
930 D$="."
940 G$=","
950 TX=20
960 TY=10
970 X=TX
980 Y=TY
990 S=0
1000 DL=200
1010 OB=10
1020 FOR I=0 TO 26
1030 PRINT R$
1040 NEXT I
1050 RETURN
2000 DATA 17,31,31,31,31,21,4,4
```


A
B
C
D
E

ALPHABET

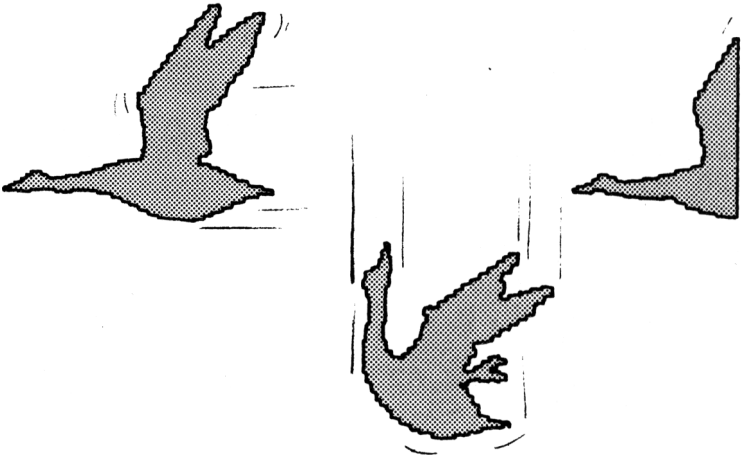
Voici un jeu d'adresse assez difficile. Vous tenterez de marquer le plus grand nombre de points possible en effaçant les lettres affichées par l'ordinateur. Utilisez les touches <W> (haut), <Z> (bas), <A> (gauche) et <S> (droite).

Attention : vous devez effacer les lettres dans l'ordre alphabétique en évitant les obstacles placés au hasard sur l'écran, et ceci en un temps limité. (Le temps qui vous reste est affiché au bas de l'écran.) Lorsque toutes les lettres sont effacées, le jeu reprend avec une lettre supplémentaire.

```
10 REM ************
20 REM * ALPHABET *
30 REM ************
40 GOSUB 920
50 S=0
60 X=0
90 GOSUB 640
100 FOR I=1 TO X
110 D$=KEY$
130 PX=PX+(D$="A")-(D$="S")
140 PY=PY+(D$="W")-(D$="Z")
210 Z=Z-0.1
240 PRINT@ 2,25;"TEMPS :";INT(Z)
250 IF Z<1 THEN 460
280 C=SCRN(PX,PY)
290 IF C=I+192 THEN S=S+1:PING:GOTO 390
300 IF C<>32 THEN PX=XP:PY=YP
330 PLOT XP,YP,N$
340 PLOT PX,PY,P$
```

```
350 XP=PX
360 YP=PY
370 GOTO 110
390 PLOT XP,YP,N$
400 PLOT PX,PY,P$
410 XP=PX
420 YP=PY
430 NEXT I
440 GOSUB 640
450 GOTO 100
460 IF R<S THEN R=S
470 PLOT 10,10,"TEMPS ECOULE"
480 PLOT 10,13,"SCORE :"+STR$(S)
490 PLOT 10,16,"RECORD :"+STR$(R)
500 PLOT 10,19,"UNE AUTRE ?"
510 REPEAT
520 D$=KEY$
530 UNTIL D$=""
540 REPEAT
550 D$=KEY$
560 UNTIL D$<>""
570 IF D$<>"N" THEN 50
580 CLS
590 POKE #24E,30
600 POKE #24F,5
610 PAPER 7
620 INK 0
630 PRINT CHR$(17)
635 END
640 CLS
650 X=X+1
660 FOR PX=2 TO 37
670 PLOT PX,1,B$
680 PLOT PX,24,B$
690 NEXT PX
700 FOR PY=1 TO 23
710 PLOT 2,PY,B$
720 PLOT 37,PY,B$
```

```
730 NEXT PY
740 FOR Z=1 TO 120
750 GOSUB 890
760 PLOT PX,PY,O$
770 NEXT Z
780 FOR Z=1 TO X
790 GOSUB 890
800 PLOT PX,PY,CHR$(Z+192)
810 NEXT Z
820 GOSUB 890
830 PLOT PX,PY,P$
840 XP=PX
850 YP=PY
860 Z=30
870 RETURN
890 PX=INT(RND(1)*34)+3
900 PY=INT(RND(1)*22)+2
905 IF SCRN(PX,PY)<>32 THEN 890
910 RETURN
920 CLS
930 PAPER 5
940 INK 3
950 PRINT CHR$(17)
960 POKE #26A,PEEK(#26A) OR 8
970 FOR I=0 TO 15
980 READ A
990 POKE 46808+I,A
1000 NEXT I
1010 N$=CHR$(32)
1020 B$=CHR$(160)
1030 P$=CHR$(91)
1040 O$=CHR$(220)
1050 POKE #24E,1
1060 POKE #24F,1
1070 RETURN
2000 DATA 28,28,8,62,8,8,20,20
2010 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
```



CHASSE AU CANARD

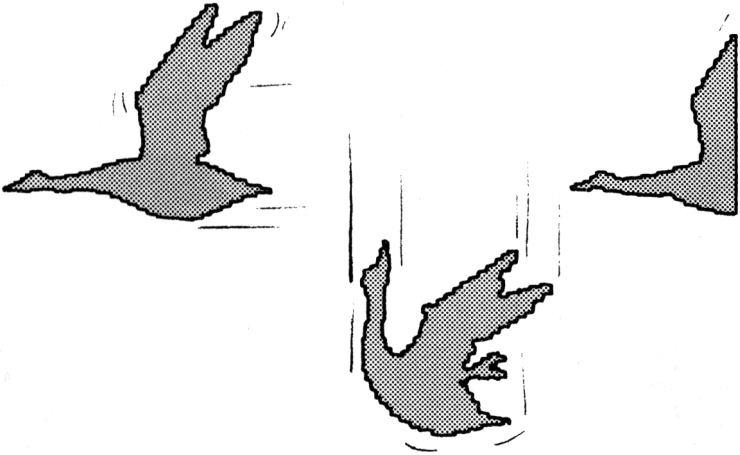
Votre micro-ordinateur vous invite à une partie de chasse au canard. Les canards volent de droite à gauche en haut de l'écran. Vous vous déplacez en utilisant les touches < A > et < S > . La touche < W > vous permet de vous arrêter. Vous pouvez tirer autant de cartouches que vous voulez, mais il ne passera que 20 canards, et votre but est d'en abattre le plus possible. Pour tirer, frappez la barre d'espacement. Si vous atteignez un canard, vous marquerez un point et vous le verrez tomber en battant des ailes.

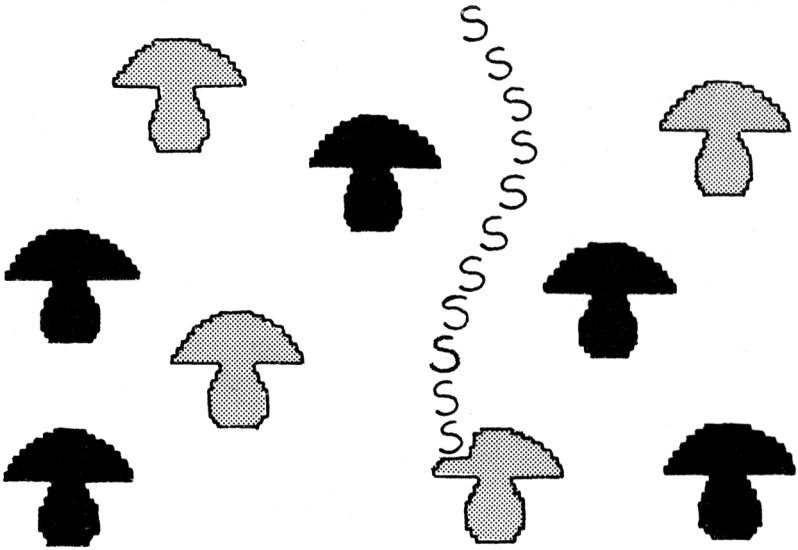
```
10 REM ********************
20 REM * CHASSE AU CANARD *
30 REM ********************
50 GOSUB 410
60 Z=-Z
70 H=Z+0.5
80 CX=CX-1
90 IF CX<2 THEN GOSUB 750
100 IF NC=0 THEN 900
130 PLOT CX,CY,CC$(H)
140 JX=JX+D1
150 IF JX>38 THEN JX=38
```

```
160 IF JX<2 THEN JX=2
180 PLOT X,Y,N$
200 PLOT JX,JY,J$
220 X=JX
230 IF TY<>JY THEN TY=TY-2:GOTO 250
240 TX=JX
250 IF TY<2 THEN 800
280 PLOT TX,TY,J$
290 IF TY<>JY THEN PLOT TX,TY+2,N$
310 X$=KEY$
320 D=2*((X$="A")-(X$="S"))
330 IF D<>0 THEN D1=D
340 IF X$="W" THEN D1=0
360 IF X$<>N$ THEN 60
370 IF TY<>JY THEN 60
380 TY=JY-2
390 TX=JX
395 SHOOT
400 GOTO 60
410 CLS
420 PAPER 4
430 INK 2
440 FOR I=0 TO 31
450 READ A
460 POKE 46840+I,A
470 NEXT I
480 PRINT CHR$(17);
490 DIM CC$(1)
500 J$=CHR$(94)
510 N$=CHR$(32)
520 E$="*"
530 CC$(0)=CHR$(95)+CHR$(96)+CHR$(97)+N
$
540 CC$(1)=CHR$(95)+CHR$(98)+CHR$(97)+N
$
550 JX=19
560 JY=26
570 NC=20
```

```
580 TX=JX
590 TY=JY
600 Z=0.5
610 CX=36
620 CY=0
630 X=JX
640 Y=JY
650 RETURN
750 PLOT 2,0,N$+N$+N$
760 CX=36
770 NC=NC-1
790 RETURN
800 IF TX=CX OR TX=CX+1 THEN 1040
820 PLOT TX,TY+2,N$
840 PLOT TX,TY,J$
860 PLOT TX,TY,N$
870 TX=JX
880 TY=JY
890 IF NC<>0 THEN 280
900 CLS
910 PLOT 15,10,"SCORE :"+STR$(S)
920 PLOT 14,15,"UNE AUTRE ?"
930 REPEAT
940 D$=KEY$
950 UNTIL D$=""
960 REPEAT
970 D$=KEY$
980 UNTIL D$<>""
990 IF D$<>"N" THEN PRINT CHR$(17):RUN
1000 CLS
1010 PAPER 7
1020 INK 0
1030 PRINT CHR$(17)
1035 END
1040 INK 1
1045 PLOT TX,TY,E$
1060 PLOT TX,TY+2,N$
1080 SHOOT
```

```
1090 WAIT 30
1095 INK 2
1110 S=S+1
1120 DX=CX
1130 CX=36
1150 FOR I=1 TO 26
1160 Z=-Z
1170 H=Z+0.5
1190 PLOT DX,I-1,N$+N$+N$
1200 PLOT DX,I,CC$(H)
1210 PLAY 1,1,1,1
1220 ZAP
1250 NEXT I
1260 NC=NC-1
1270 WAIT 300
1290 CLS
1300 IF NC=0 THEN 900
1310 TY=JY
1320 GOTO 60
2000 DATA 0,0,0,25,63,0,0,0
2010 DATA 31,60,56,63,63,0,0,0
2020 DATA 0,0,0,56,32,0,0,0
2030 DATA 0,0,0,63,63,56,60,31
```





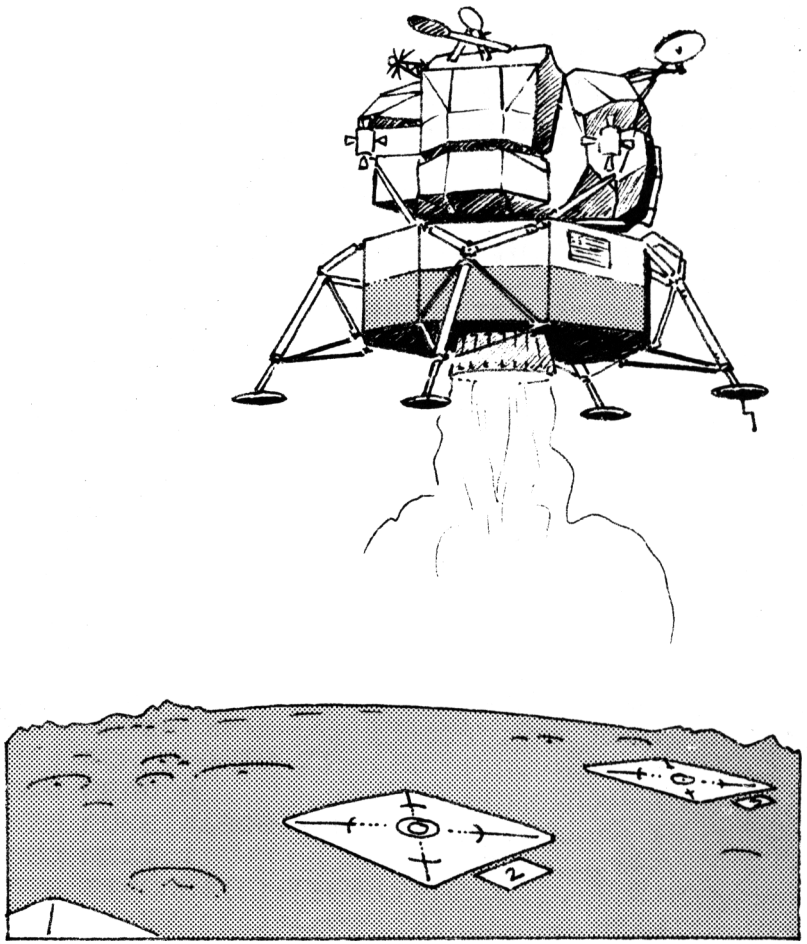
SERPENT

Dans ce jeu, vous êtes un serpent qui se déplace en ondulant sur l'écran. Le changement de direction s'effectue en tapant n'importe quelle touche. Pour pouvoir vous déplacer, vous devez vous nourrir. Heureusement, vous êtes entouré par un grand nombre de champignons. Mais attention ! Si les bleus sont excellents, vous devez absolument éviter les rouges qui, eux, sont vénéneux. Chaque champignon bleu vous apporte suffisamment de calories pour avancer de dix lignes. Essayez de ne pas mourir de faim sans pour autant finir empoisonné !

```
 10 REM ***********
 20 REM * SERPENT *
 30 REM ***********
 40 PRINT CHR$(17);
 50 GOSUB 540
 60 D$=KEY$
 70 IF D$<>"" THEN D=-D
 80 X=X+D
 90 IF X<2 THEN X=3
 100 IF X>38 THEN X=37
 110 IF SCRN(X+1,Y)=93 THEN 260
 120 IF SCRN(X+1,Y)=92 THEN S=S+10:H=H+1
0:PING
 130 PLOT X,Y,S$
 140 C2=-C2
 150 C1=C2+0.5
 160 PRINT@ 38,26;SC$
 170 C=INT(RND(1)*18)*2+2
```

```
180 PLOT C+C1,26,B$
190 C=INT(RND(1)*18)*2+2
200 IF RND(1)<0.5 THEN PLOT C+C1,26,R$
220 S=S-1
230 IF S=0 THEN 260
240 H=H+1
250 GOTO 60
260 ZAP
270 PRINT@ 38,26;SC$
290 PLOT X,Y-1,CHR$(0)
300 PLOT X+1,Y-1,CHR$(91)
320 EXPLODE
330 IF H>R THEN R=H
370 REPEAT
380 D$=KEY$
390 UNTIL D$=""
400 PRINT@ 7,20;"SCORE :";H,"RECORD :";
R;
450 PRINT@ 15,23;"UNE AUTRE ?"
460 REPEAT
470 D$=KEY$
480 UNTIL D$<>""
490 IF D$<>"N" THEN 520
495 CLS
500 PAPER 7
505 INK 0
510 PRINT CHR$(17);
515 END
520 GOSUB 610
530 GOTO 60
540 CLS
550 PAPER 2
560 FOR I=0 TO 23
570 READ A
575 POKE 46808+I,A
580 NEXT I
590 S$=CHR$(5)+CHR$(91)
600 B$=CHR$(4)+CHR$(92)
```

```
610 R$=CHR$(1)+CHR$(93)
620 CLS
630 H=0
640 D=1
650 S=100
660 X=18
670 Y=10
680 C2=0.5
690 SC$=CHR$(32)
700 RETURN
1000 DATA 51,63,45,63,63,30,12,0
1010 DATA 30,63,63,12,12,12,30,0
1020 DATA 30,63,63,12,12,12,30,0
```


2

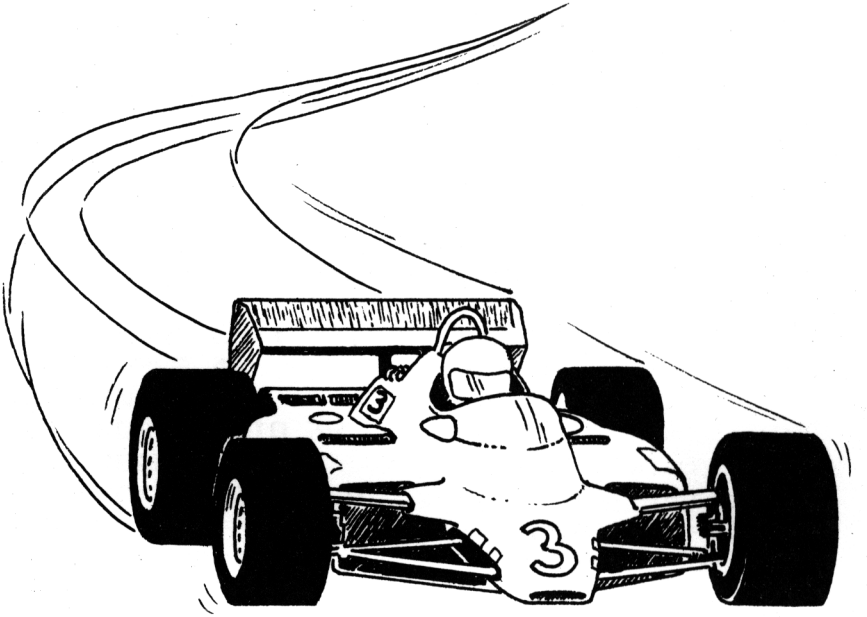
ATTERRISSAGE

Après un long voyage en apesanteur, poser une navette spatiale en douceur n'est pas chose aisée ; mais grâce à votre ordinateur, vous allez être en mesure de vous entraîner sans danger. Vous devez poser votre navette sur l'une des quatre aires prévues à cet effet. Vous pouvez vous diriger vers la droite et vers la gauche à l'aide des touches de contrôle du curseur. Après un atterrissage réussi, le jeu reprend avec une vitesse supérieure.

```
10 REM ****************
20 REM * ATTERRISSAGE *
30 REM ****************
80 GOSUB 620
90 GOSUB 850
100 FOR NY=1 TO 24
110 D$=KEY$
120 NH=NX
130 NX=NX+(D$=G$)-(D$=X$)
140 IF NX<2 THEN NX=2
150 IF NX>36 THEN NX=36
160 PLOT NH,NY-1,B2$
165 PLOT NH,NY,B2$
170 PLOT NX,NY,N1$
180 PLOT NX,NY+1,N2$
183 PLAY 1,0,0,15
185 MUSIC 1,2,INT((NY+1)/2),15
190 WAIT DL
```

```
 195 PLAY 1,0,0,0
 200 NEXT NY
 205 IF INT((NX-4)/10)=(NX-4)/10 THEN GO
TO 90
 210 PLOT NX,NY,B2$
 215 PLOT NX,NY-1,B2$
 217 IF NX<5 THEN NX=5
 220 PLOT NX-3,NY,NC$
 230 EXPLODE
 240 WAIT 50
 250 PLOT 8,10,"VOTRE NAVETTE S'EST ECRA
SEE"
 255 PLOT 15,12,"SCORE :"+STR$(S-1)
 260 PLOT 14,15,"UNE AUTRE ?"
 270 REPEAT
 280 D$=KEY$
 290 UNTIL D$=""
 300 REPEAT
 310 D$=KEY$
 320 UNTIL D$<>""
 330 IF D$<>"N" THEN PRINT CHR$(17):RUN
 340 PRINT CHR$(17)
 350 PAPER 7
 360 INK 0
 370 POKE #24E,30
 380 POKE #24F,5
 390 CLS
 400 END
 620 CLS
 630 PRINT CHR$(17)
 640 PAPER 4
 650 INK 3
 660 FOR I=0 TO 39
 670 READ A
 680 POKE 46808+I,A
 690 NEXT I
 700 B$=CHR$(32)
 710 B2$=B$+B$
```

```
720 N1$=CHR$(91)+CHR$(92)
730 N2$=CHR$(93)+CHR$(94)
740 A$=CHR$(95)+CHR$(95)
750 G$=CHR$(8)
760 X$=CHR$(9)
770 NC$=CHR$(94)+B$+CHR$(92)+B$+CHR$(91
)+B$+CHR$(93)
790 POKE #24E,1
800 POKE #24F,1
810 POKE #26A,PEEK(#26A) OR 8
820 S=0
830 DL=20
840 RETURN
850 WAIT 100
855 CLS
860 FOR I=0 TO 3
870 PLOT 4+I*10,26,A$
880 NEXT I
890 DL=DL-2
900 IF DL<1 THEN DL=1
910 S=S+1
950 NX=INT(RND(1)*35)+2
960 RETURN
1000 DATA 0,7,15,31,59,59,63,59
1010 DATA 0,56,60,62,55,55,63,55
1020 DATA 59,31,15,18,32,32,16,56
1030 DATA 55,62,60,18,1,1,2,7
1040 DATA 63,63,63,0,0,0,0,0
```


3

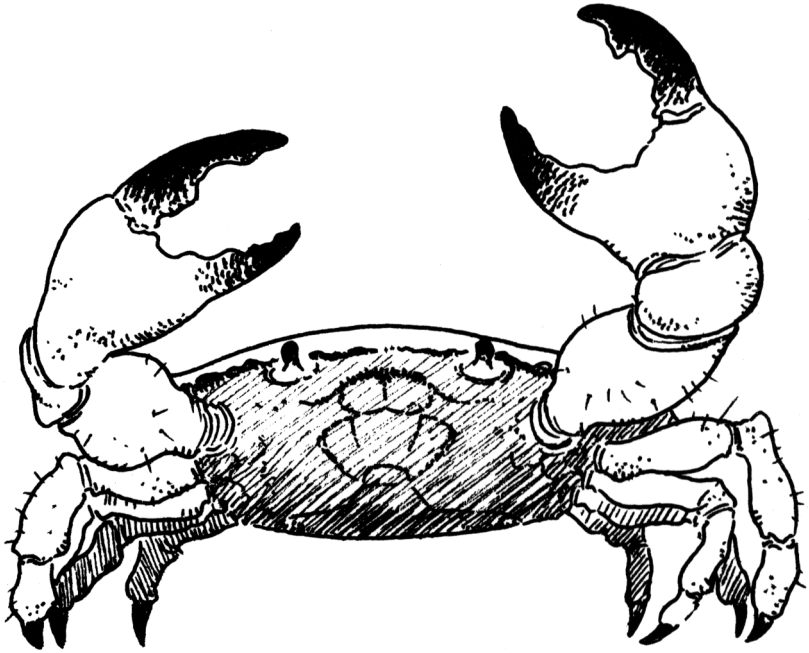
GRAND-PRIX

Au volant de votre formule 1, essayez de parcourir la plus grande distance possible. Votre voiture dispose de deux vitesses que vous pouvez sélectionner à l'aide des touches <1> et <2>. La direction est commandée par les touches <,> et <.>. En seconde vitesse, votre voiture roule deux fois plus vite. Mais gare à l'accident !

```
10 REM **************
20 REM * GRAND-PRIX *
30 REM **************
50 GOSUB 600
70 X$=KEY$
80 IF X$="1" THEN T=1
90 IF X$="2" THEN T=2
100 VX=VX+(X$=G$)-(X$=D$)
150 IF SCRN(VX,VY+1)<>91 THEN 340
160 RX=RX+(RND(1)<0.5)-(RND(1)<0.5)
170 IF RX<RN THEN RX=RN
180 IF RX>RM THEN RX=RM
210 PRINT@ XV,VY;N$;
230 PRINT@ RX,26;R$
250 PRINT@ VX,VY;V$;
270 K=K+T
280 DL=(2-T)*25
290 FOR I=1 TO DL
300 NEXT I
```

```
310 XV=VX
320 GOTO 70
340 PRINT@ XV,VY;N$;
370 PRINT@ VX,VY+1;A$;
380 EXPLODE
390 WAIT 100
420 PRINT@ 10,10;"Kms PARCOURUS :";K;
430 IF KEY$<>"" THEN 430
440 PRINT@ 14,16;"UNE AUTRE ?";
450 REPEAT
460 X$=KEY$
470 UNTIL X$<>""
480 IF X$<>"N" THEN PRINT CHR$(17):RUN
490 PAPER 7
500 INK 0
510 CLS
520 PRINT CHR$(17);
530 END
600 PAPER 2
610 PRINT CHR$(17);
620 CLS
630 N$=CHR$(91)
710 FOR I=0 TO 15
720 READ A
730 POKE 46800+I,A
740 NEXT I
750 R$=N$+N$+N$
760 RX=18
770 RY=27
780 T=1
790 VX=19
800 VY=10
810 XV=VX
820 V$="Z"
830 A$="*"
850 FOR I=0 TO 26
860 PRINT@ RX,I;R$
870 NEXT I
```

```
890 PRINT@ VX,VY;V$;
900 RM=35
910 RN=2
920 K=0
930 D$="."
940 G$=","
950 RETURN
1000 DATA 18,0,18,51,51,18,0,18
1010 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
```



CRABES

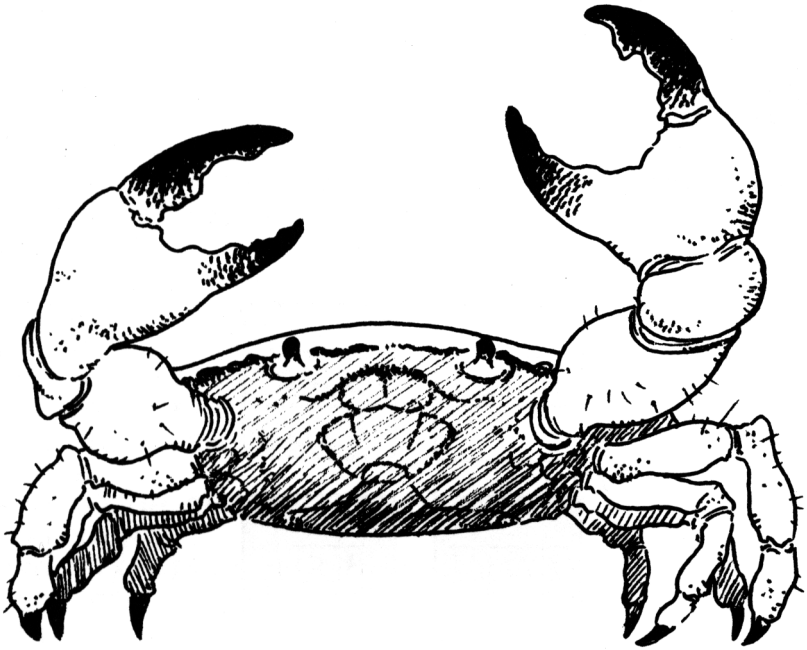
Vous devez maintenant aider une pauvre tortue de mer à regagner l'eau en évitant les crabes voraces qui patrouillent sur la plage. Chaque tortue amenée au but rapporte un point. Vous disposez de cinq vies pour tenter de marquer un score maximum. Utilisez les touches <W> pour avancer et <Z> pour reculer.

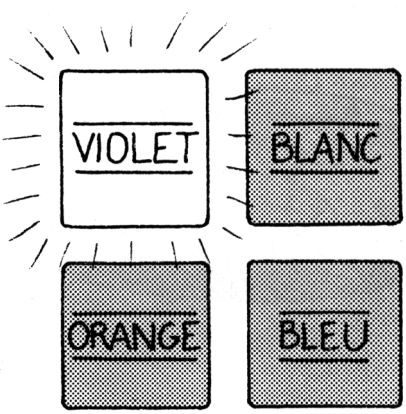
```
10 REM **********
20 REM * CRABES *
30 REM **********
35 POKE #26A,PEEK(#26A) OR 8
40 PRINT CHR$(17)
50 GOSUB 840
60 PLOT 2,20,"VIE(S) REST. :"+STR$(NP)
90 A$=RIGHT$(A$,1)+LEFT$(A$,37)
100 B$=RIGHT$(B$,37)+LEFT$(B$,1)
120 PLOT 2,X1,A$
140 PLOT 2,X2,B$
160 PLOT 2,X3,A$
180 PLOT 2,X4,B$
190 D$=KEY$
200 PY=PY+(D$="W")-(D$="Z")
210 IF PY>16 THEN PY=16
220 IF PY=8 THEN 360
230 C=SCRN(PX,PY)
240 IF C<>32 AND C<>91 THEN 550
260 PLOT PX,YP,N$
```

```
280 PLOT PX,PY,P$
300 YP=PY
320 T=T+1
330 IF T>500 THEN 660
340 GOTO 60
360 PLOT PX,YP,N$
380 PLOT PX,PY,P$
420 GOSUB 1600
460 PY=16
470 YP=PY
480 S=S+1
500 PLOT 2,0,"SCORE :"+STR$(S)
520 PLOT 20,0,"RECORD :"+STR$(R)
530 GOSUB 1110
540 GOTO 60
550 NP=NP-1
570 PLOT PX,YP,N$
580 PLOT PX,PY,"*"
600 GOSUB 1500
610 IF NP=0 THEN 660
620 PY=16
630 YP=PY
640 GOSUB 1110
650 GOTO 60
660 CLS
665 INK 0
670 IF S>R THEN R=S
680 IF T<500 THEN 720
690 PLOT 8,6,"** TEMPS ECOULE **"
720 PLOT 13,10,"SCORE :"+STR$(S)
740 PLOT 12,14,"RECORD :"+STR$(R)
760 PLOT 11,20,"UNE AUTRE ?"
770 REPEAT
780 D$=KEY$
790 UNTIL D$=""
795 REPEAT
800 D$=KEY$
805 UNTIL D$<>""
```

```
810 IF D$<>"N" THEN 50
815 CLS
820 PAPER 7
825 INK 0
830 PRINT CHR$(17)
835 END
840 CLS
850 PAPER 3
860 INK 2
870 RESTORE
880 FOR I=0 TO 23
890 READ A
900 POKE 46808+I,A
910 NEXT I
920 P$=CHR$(91)
930 N$=CHR$(32)
940 A$=""
950 B$=""
960 S=0
970 NP=5
980 PX=19
990 PY=16
1000 YP=PY
1010 X1=10
1020 X2=11
1030 X3=13
1040 X4=14
1050 T=0
1060 FOR I=1 TO 38
1070 READ A
1080 A$=A$+CHR$(A)
1090 NEXT I
1100 B$=A$
1110 X=INT(RND(1)*36)+1
1120 A$=RIGHT$(A$,X)+LEFT$(A$,38-X)
1140 PLOT 1,20,CHR$(5)
1150 PLOT 1,X1,CHR$(0)
1160 PLOT 1,X2,CHR$(0)
```

```
1170 PLOT 1,X3,CHR$(0)
1180 PLOT 1,X4,CHR$(0)
1190 PLOT 0,0,CHR$(18)
1200 PLOT 1,0,CHR$(5)
1210 FOR X=0 TO X1-2
1220 PLOT 0,X,CHR$(20)
1230 NEXT X
1240 RETURN
1500 ZAP
1510 RETURN
1520 WAIT 300
1530 RETURN
1600 PING
1610 FOR PY=PY TO 0 STEP-1
1620 PLOT PX,YP,N$
1630 PLOT PX,PY,P$
1635 WAIT 30
1640 YP=PY
1650 NEXT PY
1660 PLOT PX,YP,N$
1670 WAIT 100
1680 RETURN
2000 DATA 12,45,63,30,30,63,45,0
2010 DATA 7,15,31,31,18,16,12,0
2020 DATA 56,60,62,62,18,2,12,0
2030 DATA 32,92,93,32,32,92,93,32,32,32
,92,93,32,32,32,32,32,92,93,32
2040 DATA 32,92,93,32,32,32,92,93,32,32
,92,93,32,32,92,93,32,32,32
```




VIOLET
BLANC
ORANGE
BLEU

SIMON

Dans cette version du jeu bien connu, vous utiliserez les touches <1>, <2>, <3> et <4> pour répéter la séquence produite de façon aléatoire par l'ordinateur. A chaque touche correspondent une couleur et un son :

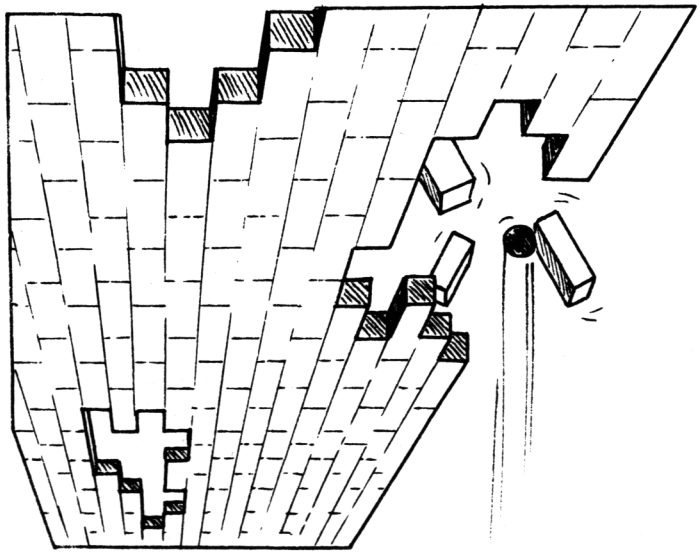
(du plus grave au plus aigu)
<1> : rouge
<2> : vert
<3> : jaune
<4> : bleu

La limite de la longueur de la séquence à répéter est 100. Lorsque vous faites une erreur, le jeu s'arrête et votre score, correspondant à la longueur de la plus longue séquence que vous avez réussi à reproduire, est affiché ainsi que le record du jour.

```
10 REM *********
20 REM * SIMON *
30 REM *********
40 DIM T(100)
50 DIM C$(4)
55 PRINT CHR$(17)
60 X=0
70 GOSUB 2000
80 X=X+1
90 T(X)=INT(RND(1)*4)+1
100 FOR I=1 TO X
110 GOSUB 1000
```

```
120 NEXT I
130 FOR I=1 TO X
140 FOR J=1 TO 1000
150 D$=KEY$
160 IF D$<>"" THEN 200
170 NEXT J
180 GOTO 500
200 IF ASC(D$)-48<>T(I) THEN 500
210 GOSUB 1000
220 NEXT I
230 FOR I=1 TO 500
240 NEXT I
250 GOTO 80
500 EXPLODE
505 WAIT 30
510 X=X-1
520 IF X>R THEN R=X
530 PLOT 15,15,"SCORE :"+STR$(X)
540 PLOT 14,17,"RECORD :"+STR$(R)
550 PLOT 13,19,"UNE AUTRE ?"
560 REPEAT
570 D$=KEY$
580 UNTIL D$=""
590 REPEAT
600 D$=KEY$
610 UNTIL D$<>""
620 IF D$<>"N" THEN 60
630 CLS
640 PAPER 7
650 INK 0
660 PRINT CHR$(17)
670 END
1000 PLOT 9+T(I)*4,13,C$(T(I))
1005 PLAY 1,0,0,0
1010 MUSIC 1,2,T(I)*3,15
1020 WAIT 30
1030 PLOT 9+T(I)*4,13,N$
1040 PLAY 0,0,0,0
```

```
1050 RETURN
2000 CLS
2010 PAPER 5
2020 INK 6
2030 POKE #26A,PEEK(#26A) OR 8
2040 FOR I=0 TO 7
2050 POKE 46808+I,63
2060 NEXT I
2070 B$=CHR$(91)
2080 N$=CHR$(32)+CHR$(32)
2090 C$(1)=CHR$(17)+CHR$(21)
2100 C$(2)=CHR$(18)+CHR$(21)
2110 C$(3)=CHR$(19)+CHR$(21)
2120 C$(4)=CHR$(20)+CHR$(21)
2130 FOR I=2 TO 37
2140 PLOT I,1,B$
2150 PLOT I,25,B$
2160 NEXT I
2170 FOR I=2 TO 24
2180 PLOT 2,I,B$
2190 PLOT 37,I,B$
2200 NEXT I
2210 FOR I=1 TO 4
2220 PLOT 9+I*4,11,CHR$(I+176)
2230 NEXT I
2235 RESTORE
2237 S$=""
2240 FOR I=1 TO 7
2250 READ A
2260 S$=S$+CHR$(A)
2270 NEXT I
2280 FOR I=16 TO 22
2290 PLOT I,4,CHR$(160)
2300 PLOT I,6,CHR$(160)
2310 NEXT I
2320 PLOT 16,5,S$
2330 RETURN
3000 DATA 160,211,201,205,207,206,160
```



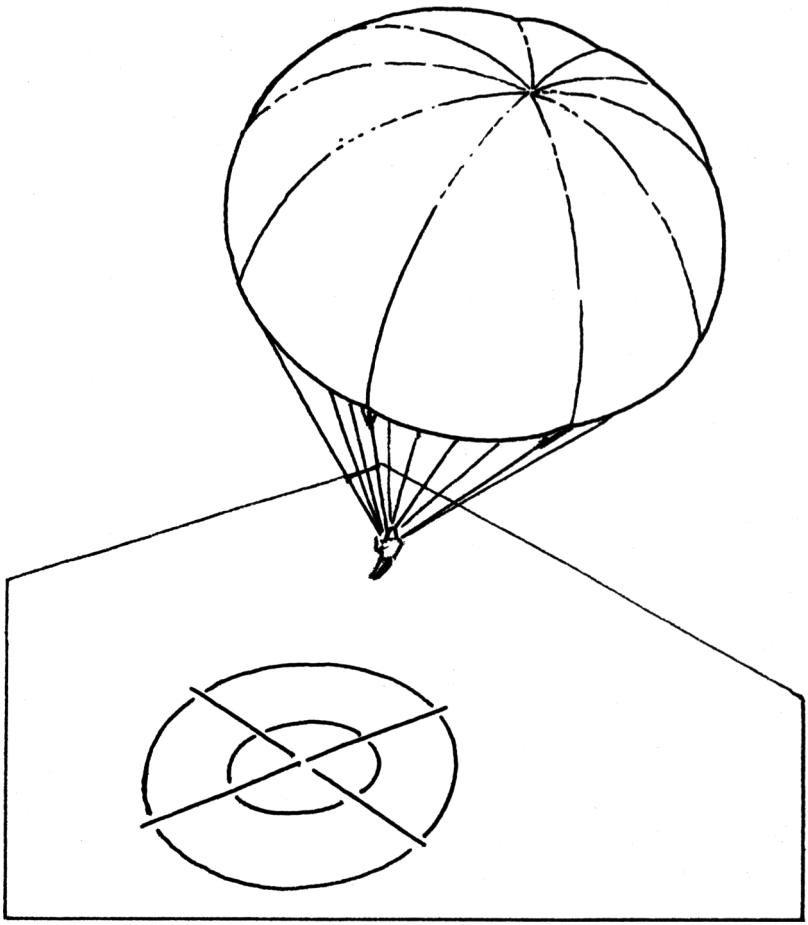
CASSE-BRIQUES

Voici un jeu que l'on a l'habitude de voir dans les cafés. Grâce à votre ordinateur, vous allez maintenant pouvoir en profiter sans dépenser un centime. Le but du jeu est simple : essayer de détruire un mur de briques à l'aide d'une balle que vous devez renvoyer avec votre raquette. Chaque brique cassée rapporte un point. Lorsque le mur est entièrement détruit, un nouveau mur apparaît. Vous disposez de dix balles pour tenter de marquer un score maximum. Utilisez les touches de contrôle du curseur pour déplacer la raquette.

```
 10 REM *****************
 20 REM * CASSE-BRIQUES *
 30 REM *****************
 40 PRINT CHR$(17)
 50 GOSUB 730
 200 PLOT BX,BY,N$
 230 BX=BX+DX
 240 BY=BY+DY
 250 IF SCRN(BX,BY)<>32 THEN DY=-DY:S=S+
1:PING
 260 PLOT BX,BY,B$
 280 IF BY=24 AND ABS(BX-RX-3)>1 THEN 41
0
 290 IF BY=24 AND BX>5 AND BX<34 THEN PL
OT BX,BY,N$:BX=BX+SGN(D)
 300 IF BY=24 OR BY=1 THEN PING:DY=-DY
 310 IF BX=2 OR BX=37 THEN PING:DX=-DX
 315 D$=KEY$
 320 D=2*((D$=G$)-(D$=X$))
 330 RX=RX+D
```

```
340 IF RX<0 THEN RX=0
350 IF RX>33 THEN RX=33
380 PLOT RX,RY,R$
390 IF S=238 THEN GOSUB 1000
400 GOTO 200
410 NB=NB+1
420 IF NB=11 THEN 530
440 PLOT BX,BY,N$
450 ZAP
460 WAIT 100
470 PLOT RX+2,RY,N$+N$+N$
510 GOSUB 920
520 GOTO 200
530 S=S+438*K
540 IF S>R1 THEN R1=S
560 PRINT@ 13,6;"SCORE :";S
580 PRINT@ 13,10;"RECORD :";R1
610 PRINT@ 13,15;"UNE AUTRE ?"
620 NB=0
630 K=0
640 S=0
650 REPEAT
660 D$=KEY$
670 UNTIL D$=""
680 REPEAT
690 D$=KEY$
700 UNTIL D$<>""
710 IF D$<>"N" THEN 50
715 PRINT CHR$(17)
720 CLS
725 INK 0
726 POKE #24E,30
727 POKE #24F,4
728 END
730 CLS
735 POKE #24E,1
740 PAPER 7
745 POKE #24F,1
```

```
750 INK 0
755 RESTORE
760 FOR I=0 TO 31
770 READ A
780 POKE 46808+I,A
790 NEXT I
800 B3$=CHR$(91)+CHR$(92)
810 G$=CHR$(8)
815 X$=CHR$(9)
820 N$=CHR$(32)
830 R$=CHR$(23)+CHR$(0)+CHR$(93)+CHR$(9
3)+CHR$(93)+N$+N$
840 B$=CHR$(94)
850 FOR I=0 TO 6
860 PLOT 1,I+2,CHR$(I)
870 FOR J=1 TO 17
880 PLOT J*2+1,I+2,B3$
890 NEXT J
900 B3$=RIGHT$(B3$,1)+LEFT$(B3$,1)
910 NEXT I
920 RX=16
930 RY=25
940 BY=24
950 BX=INT(RND(1)*32+5)
960 DY=-1
970 DX=(INT(RND(1)*2)-0.5)*2
980 RETURN
1000 K=K+1
1010 S=0
1240 PLOT BX,BY,N$
1250 PLOT RX+2,RY,N$+N$+N$
1260 GOSUB 850
1270 RETURN
2000 DATA 59,59,59,59,59,59,59,0
2010 DATA 63,63,63,63,63,63,63,0
2020 DATA 63,63,63,0,0,0,0,0
2030 DATA 0,30,63,63,63,63,30,0
```



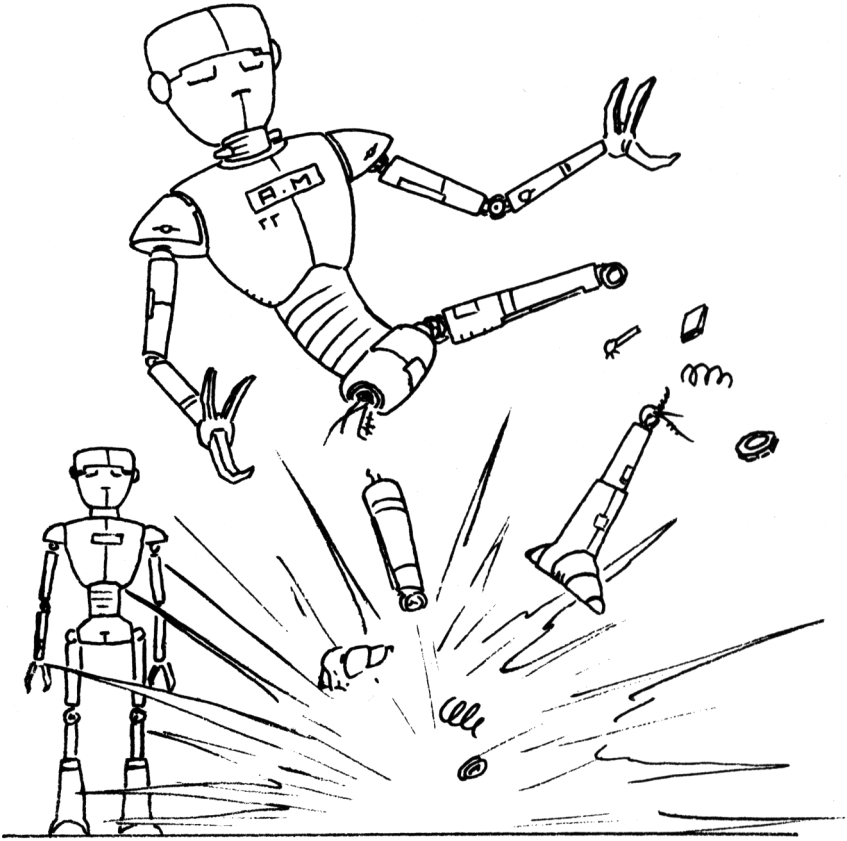
PARACHUTE

Essayez, en sautant d'un hélicoptère en vol, d'atteindre la cible qui se trouve au sol. Une première pression sur une touche vous permet de descendre verticalement en chute libre. Une deuxième pression entraîne l'ouverture du parachute. La descente continue alors plus lentement et avec un angle de 45 degrés car le vent vous pousse. Plus vous attendrez pour ouvrir votre parachute et moins vous serez déporté. Mais n'attendez pas trop longtemps car, au-dessous de cent mètres, le parachute ne s'ouvre plus.

```
10 REM *************
20 REM * PARACHUTE *
30 REM *************
35 PRINT CHR$(17)
40 GOSUB 470
50 HH=HH-0.5
55 H=INT(HH)
60 IF H=2 THEN PLOT 2,0,N2$+N2$
70 IF H=2 THEN HH=36:H=36
80 PLOT H,HV,H$
90 D$=KEY$
100 IF D$="" THEN 140
110 IF PV>16 THEN 140
120 IF SP=1 THEN OP=1 ELSE SP=1
130 IF OP=0 THEN PV=1:PH=H
140 IF SP=0 THEN 230
```

```
150 IF OP=0 THEN PV=PV+2
160 IF OP=1 THEN PV=PV+0.5:PH=PH-0.5
170 IF PV>24 OR PH<2 THEN 260
180 IF OP=1 THEN 205
190 PLOT PH,PV-2,N2$
195 PLOT PH,PV,H1$
197 WAIT 10
200 GOTO 50
205 PLOT PH+1,PV-1,N2$
210 PLOT PH+0.5,PV,P1$
215 PLOT PH+0.5,PV+1,P2$
230 WAIT 10
250 GOTO 50
260 IF ABS((PH+0.5)-A)>1 THEN 320
270 WAIT 300
290 S=S+10
300 CLS
305 PLOT 1,0,4
310 GOSUB 620
315 GOTO 50
320 CLS
330 PLOT 14,10,"SCORE :"+STR$(S)
340 PLOT 13,16,"UNE AUTRE ?"
350 REPEAT
360 D$=KEY$
370 UNTIL D$=""
380 REPEAT
390 D$=KEY$
400 UNTIL D$<>""
410 IF D$<>"N" THEN PRINT CHR$(17):RUN
420 PRINT CHR$(17)
430 CLS
440 PAPER 7
450 INK 0
460 END
470 CLS
480 PAPER 6
490 INK 1
```

```
500 PLOT 1,0,4
510 FOR I=0 TO 79
520 READ A
530 POKE 46808+I,A
540 NEXT I
550 N$=CHR$(32)
560 N2$=N$+N$
570 H$=CHR$(91)+CHR$(92)+CHR$(93)+N$
580 H1$=CHR$(94)+CHR$(95)
590 P1$=CHR$(96)+CHR$(97)+N$
600 P2$=CHR$(98)+CHR$(99)
610 A$=CHR$(100)+CHR$(100)
620 HH=36
630 HV=0
640 A=INT(RND(1)*20)+3
650 PLOT A,26,A$
660 SP=0
670 OP=0
680 PH=0
690 PV=0
710 RETURN
1000 DATA 63,1,15,31,31,63,63,31
1010 DATA 62,0,32,56,63,63,60,48
1020 DATA 0,0,3,3,63,62,0,0
1030 DATA 2,2,3,3,15,9,11,3
1040 DATA 32,32,32,32,56,8,40,32
1050 DATA 7,31,31,63,63,32,32,16
1060 DATA 48,60,60,62,62,2,2,4
1070 DATA 19,11,9,15,3,3,2,2
1080 DATA 36,40,8,56,32,32,32,32
1090 DATA 63,63,63,0,0,0,0,0
```


A.M
٢٢

ROBOTS

Vous voici seul, abandonné sur une planète défendue par des robots meurtriers. Le sol est truffé de mines qu'il vous faut absolument éviter. Les mines sont représentées sur l'écran par des losanges rouges. Au début du jeu, cinq robots sont présents sur le terrain. Sans perdre une seconde, ils se précipitent sur vous en suivant toujours le plus court chemin. Par chance, les robots sont aveugles et ne voient pas les mines qui se trouvent entre eux et vous, ce qui vous permet, en vous déplaçant judicieusement, de les éliminer. Utilisez pour cela les touches :

<Q>	<W>	<E>
<A>		<D>
<Z>	<X>	<C>

suivant la direction que vous avez choisie. La touche <S> peut être utilisée en dernier recours. Elle vous permet de vous transporter vers une position déterminée au hasard (avec le risque de tomber sur une mine ou sur un robot). Elle ne peut être utilisée que cinq fois. Lorsque tous les robots sont éliminés, le jeu reprend avec un robot supplémentaire. Si vous sautez sur une mine ou si un robot vous tue, tout n'est pas perdu. Vous disposez en effet de cinq vies. Si vous désirez changer le nombre de mines, modifiez la valeur de la variable NM à la ligne 80.

```
10 REM **********
20 REM * ROBOTS *
30 REM **********
40 PRINT CHR$(17)
60 NH=5
```

```
70 N1=5
80 NM=40
90 NR=N1
100 DIM R(30,1)
110 GOSUB 1580
130 GOSUB 910
140 GOSUB 710
145 C=SCRN(HX,HY)
150 IF C<>32 AND C<>92 THEN 470
160 PLOT X,Y,N$
210 PLOT HX,HY,H$
220 X=HX
230 Y=HY
240 T=0
250 FOR I=1 TO NR
260 IF R(I,0)=0 THEN 400
270 T=1
280 RX=R(I,0)+SGN(HX-R(I,0))
290 RY=R(I,1)+SGN(HY-R(I,1))
300 C=SCRN(RX,RY)
310 IF C=170 OR C=91 THEN S=S+1:PLOT R(
I,0),R(I,1),N$:R(I,0)=0:GOTO 400
320 IF C=92 THEN 470
330 PLOT R(I,0),R(I,1),N$
370 PLOT RX,RY,R$
380 R(I,0)=RX
390 R(I,1)=RY
400 NEXT I
410 IF T=0 THEN 430
420 GOTO 140
430 S=S+10
435 REPEAT
440 D$=KEY$
445 UNTIL D$=""
450 IF NR<30 THEN NR=NR+1
460 GOTO 130
470 NH=NH-1
480 PLOT X,Y,N$
```

```
490 REPEAT
500 D$=KEY$
510 UNTIL D$=""
520 PLOT HX,HY,H$
530 EXPLODE
540 WAIT 300
550 IF NH>0 THEN NR=N1:GOTO 130
560 CLS
570 PRINT@ 9,10;"SCORE :";S
580 PRINT@ 9,20;"UNE AUTRE ?"
590 REPEAT
600 D$=KEY$
610 UNTIL D$=""
620 REPEAT
630 D$=KEY$
640 UNTIL D$<>""
650 IF D$<>"N" THEN PRINT CHR$(17):RUN
660 CLS
670 PAPER 7
680 INK 0
685 PRINT CHR$(17)
690 END
710 D$=KEY$
720 IF D$="Q" THEN HX=HX-1:HY=HY-1
730 IF D$="W" THEN HY=HY-1
740 IF D$="E" THEN HY=HY-1:HX=HX+1
750 IF D$="A" THEN HX=HX-1
760 IF D$="S" AND NS>0 THEN HX=INT(RND(
1)*35)+2:HY=INT(RND(1)*23)+2:NS=NS-1
770 IF D$="D" THEN HX=HX+1
780 IF D$="Z" THEN HX=HX-1:HY=HY+1
790 IF D$="X" THEN HY=HY+1
800 IF D$="C" THEN HY=HY+1:HX=HX+1
810 RETURN
910 CLS
920 PLOT 0,26,CHR$(18)
930 PLOT 1,26,CHR$(5)
940 PLOT 2,26,"SCORE :"+STR$(S)
```

```
950 IF NH=1 THEN 1000
960 FOR HX=1 TO NH-1
970 PLOT 19+HX,26,H$
980 NEXT HX
1000 FOR HX=2 TO 37
1010 PLOT HX,1,M$
1020 PLOT HX,25,M$
1030 NEXT HX
1040 FOR HY=2 TO 24
1050 PLOT 2,HY,M$
1060 PLOT 37,HY,M$
1070 NEXT HY
1080 FOR I=1 TO NM
1090 HX=INT(RND(1)*35)+2
1100 HY=INT(RND(1)*23)+2
1110 IF SCRN(HX,HY)<>32 THEN 1090
1120 PLOT HX,HY,M$
1130 NEXT I
1210 FOR I=1 TO NR
1220 R(I,0)=INT(RND(1)*35)+2
1230 R(I,1)=INT(RND(1)*23)+2
1240 IF SCRN(R(I,0),R(I,1))<>32 THEN 12
20
1250 PLOT R(I,0),R(I,1),R$
1260 NEXT I
1270 HX=INT(RND(1)*35)+2
1280 HY=INT(RND(1)*23)+2
1290 IF SCRN(HX,HY)<>32 THEN 1270
1300 X=HX
1310 Y=HY
1330 FOR I=1 TO 5
1340 PLOT HX,HY,N$
1350 ZAP
1360 FOR J=1 TO 50
1370 NEXT J
1380 PLOT HX,HY,H$
1390 FOR J=1 TO 50
1400 NEXT J
```

```
1410 NEXT I
1420 RETURN
1580 CLS
1590 PAPER 3
1600 INK 0
1610 FOR I=0 TO 15
1620 READ A
1630 POKE 46808+I,A
1640 NEXT I
1650 H$=CHR$(92)
1660 R$=CHR$(91)
1670 M$=CHR$(170)
1680 N$=CHR$(32)
1710 NS=5
1720 RETURN
2000 DATA 30,63,45,63,63,18,30,30
2010 DATA 28,28,8,62,8,8,20,20
```

LA BIBLIOTHÈQUE SYBEX

OUVRAGES GÉNÉRAUX

VOTRE PREMIER ORDINATEUR *par Rodnay Zaks,*
296 pages, Réf. 226

VOTRE ORDINATEUR ET VOUS *par Rodnay Zaks,*
296 pages, Réf. 271

DU COMPOSANT AU SYSTÈME : une introduction aux microprocesseurs *par Rodnay Zaks,*
636 pages, Réf. 340

TECHNIQUES D'INTERFACE aux microprocesseurs *par Austin Lesea et Rodnay Zaks,*
450 pages, Réf. 339, 3ème édition

LEXIQUE INTERNATIONAL MICROORDINATEURS, avec dictionnaire abrégé en 10 langues
192 pages, Réf. 234

BASIC

VOTRE PREMIER PROGRAMME BASIC *par Rodnay Zaks,*
208 pages, Réf. 263

INTRODUCTION AU BASIC *par Pierre Le Beux,*
336 pages, Réf. 335

LE BASIC PAR LA PRATIQUE : 60 exercices *par Jean-Pierre Lamoitier,*
252 pages, Réf. 231

LE BASIC POUR L'ENTREPRISE *par Xuan Tung Bui,*
204 pages, Réf. 253, 2ème édition

PROGRAMMES EN BASIC, Mathématiques, Statistiques, Informatique *par Alan R. Miller,*
318 pages, Réf. 259

AU COEUR DES JEUX EN BASIC *par Richard Mateosian,*
352 pages, Réf. 233

JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC *par David H. Ahl,*
192 pages, Réf. 246

NOUVEAUX JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC *par David H. Ahl,*
204 pages, Réf. 247

PASCAL

INTRODUCTION AU PASCAL *par Pierre Le Beux,*
496 pages, Réf. 330

LE PASCAL PAR LA PRATIQUE *par Pierre Le Beux et Henri Tavernier,*
562 pages, Réf. 229

LE GUIDE DU PASCAL *par Jacques Tiberghien,*
504 pages, Réf. 232

PROGRAMMES EN PASCAL pour Scientifiques et Ingénieurs *par Alan R. Miller,*
392 pages, Réf. 240

AUTRES LANGAGES

INTRODUCTION A ADA *par Pierre Le Beux,*
366 pages, Réf. 242

MICROORDINATEUR

ALICE

JEUX EN BASIC POUR ALICE *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 320

APPLE

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR APPLE II *par Léopold Laurent,*
208 pages, Réf. 333

APPLE II 66 PROGRAMMES BASIC *par Stanley R. Trost,*
192 pages, Réf. 283

JEUX EN PASCAL SUR APPLE *par Douglas Hergert et Joseph T. Kalash,*
372 pages, Réf. 241

ATARI

JEUX EN BASIC SUR ATARI *par Paul bunn,*
96 pages, Réf. 282

COMMODORE 64

JEUX EN BASIC SUR COMMODORE 64 *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 317

COMMODORE 64, PREMIERS PROGRAMMES *par Rodnay Zaks,*
240 pages, Réf. 342

DRAGON

JEUX EN BASIC SUR DRAGON *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 324

GOUPIL

PROGRAMMEZ VOS JEUX SUR GOUPIL *par François Abella,*
208 pages, Réf. 264

IBM

IBM PC EXERCICES EN BASIC *par Jean-Pierre Lamoitier,*
256 pages, Réf. 338

IBM PC Guide de l'utilisateur, *par Joan Lasselle et Carol Ramsey,*
160 pages, Réf. 301

IBM PC 66 PROGRAMMES BASIC *par Stanley R. Trost,*
192 pages, Réf. 280

ORIC

JEUX EN BASIC SUR ORIC *par Peter Shaw,*
96 pages, Réf. 278

SHARP

DÉCOUVREZ LE SHARP PC-1500 ET LE TRS-80 PC-2 *par Michel Lhoir,*
2 tomes, Réf. 261-262

SPECTRUM

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR SPECTRUM *par S.M. Gee,*
208 pages, Réf. 252

JEUX EN BASIC SUR SPECTRUM *par Peter Shaw,*
96 pages, Réf. 276

TI 99/4

PROGRAMMEZ VOS JEUX SUR TI 99/4 *par François Abella,*
160 pages, Réf. 303

TO 7

JEUX EN BASIC SUR TO 7 *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 326

TIMEX

DÉCOUVREZ LE ZX 81 ET LE TIMEX SINCLAIR 1000 *par Douglas Hergert,*
208 pages, Réf. 256

TRS-80

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR TRS-80 *par Léopold Laurent,*
2 tomes, Réf. 250-251

DÉCOUVREZ LE SHARP PC-1500 ET LE TRS-80 PC-2 *par Michel Lhoir,*
2 tomes, Réf. 261-262

JEUX EN BASIC SUR TRS-80 MC-10 *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 323

JEUX EN BASIC SUR TRS-80 *par Chris Palmer,*
96 pages, Réf. 302

JEUX EN BASIC SUR TRS-80 COULEUR *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 325

VIC 20

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR VIC 20 *par G. O. Hamann,*
2 tomes, Réf. 244-337

JEUX EN BASIC SUR VIC 20 *par Alastair Gourlay,*
96 pages, Réf. 277

VIC 20, PREMIERS PROGRAMMES *par Rodnay Zaks,*
240 pages, Réf. 341

ZX 81

DÉCOUVREZ LE ZX 81 ET LE TIMEX SINCLAIR 1000 *par Douglas Hergert,*
208 pages, Réf. 256

ZX 81 56 PROGRAMMES BASIC *par Stanley R. Trost,*
192 pages, Réf. 304

GUIDE DU BASIC ZX 81 *par Douglas Hergert,*
204 pages, Réf. 285

JEUX EN BASIC SUR ZX 81 *par Mark Charlton,*
96 pages, Réf. 275

MICRO-PROCESSEURS

PROGRAMMATION DU Z80 *par Rodnay Zaks,*
618 pages, Réf. 220

APPLICATIONS DU Z80 *par James W. Coffron,*
304 pages, Réf. 274

PROGRAMMATION DU 6502 *par Rodnay Zaks,*
376 pages, Réf. 331, 2ème édition

APPLICATIONS DU 6502 *par Rodnay Zaks,*
288 pages, Réf. 332

PROGRAMMATION DU 6800 *par Daniel-Jean David et Rodnay Zaks,*
374 pages, Réf. 327

PROGRAMMATION DU 6809 *par Rodnay Zaks et William Labiak,*
392 pages, Réf. 328

SYSTÈMES D'EXPLOITATION

GUIDE DU CP/M AVEC MP/M *par Rodnay Zaks,*
354 pages, Réf. 336

CP/M APPROFONDI *par Alan R. Miller,*
380 pages, Réf. 334

INTRODUCTION AU p-SYSTEM UCSD *par Charles W. Grant et Jon Butah,*
308 pages, Réf. 257

LOGICIELS ET APPLICATIONS

INTRODUCTION AU TRAITEMENT DE TEXTE *par Hal Glatzer,*
228 pages, Réf. 243

INTRODUCTION A WORDSTAR *par Arthur Naiman,*
200 pages, Réf. 255

WORDSTAR APPLICATIONS *par Julie Anne Arca,*
320 pages, Réf. 305

VISICALC APPLICATIONS *par Stanley R. Trost,*
304 pages, Réf. 258

VISICALC POUR L'ENTREPRISE *par Dominique Helle,*
304 pages, Réf. 309

La plupart de ces ouvrages existent en version anglaise. N'hésitez pas à demander notre catalogue.

EN ANGLAIS

BASIC EXERCISES FOR APPLE *by Jean-Pierre Lamoitier,*
232 pages, Réf. 0-084

BASIC FOR BUSINESS *by Douglas Hergert,*
224 pages, Réf. 0-080

CELESTIAL BASIC : Astronomy on your Computer *by Eric Burgess,*
228 pages, Réf. 0-087

INTRODUCTION TO PASCAL (Including UCSD Pascal) *by Rodnay Zaks,*
422 pages, Réf. 0-066

DOING BUSINESS WITH PASCAL *by Richard Hergert and Douglas Hergert,*
380 pages, Réf. 0-091

MASTERING VISICALC *by Douglas Hergert,*
224 pages, Réf. 0-090

THE APPLE CONNECTION *by James W. Coffron,*
228 pages, Réf. 0-085

PROGRAMMING THE Z8000 *by Richard Mateosian,*
300 pages, Réf. 0-032

A MICROPROGRAMMED APL IMPLEMENTATION *by Rodnay Zaks,*
350 pages, Réf. 0-005

ADVANCED 6502 PROGRAMMING *by Rodnay Zaks,*
292 pages, Réf. 0-089

FORTRAN PROGRAMS FOR SCIENTISTS AND ENGINEERS *by Alan R. Miller,*
320 pages, Réf. 0-082

POUR UN CATALOGUE COMPLET DE NOS PUBLICATIONS

FRANCE
6-8, Impasse du Curé
75018 PARIS
Tél. : (1) 203.95.95
Télex : 211801

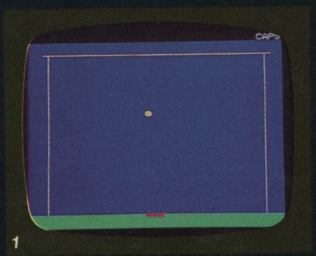
U.S.A.
2344 Sixth Street
Berkeley, CA 94710
Tel. : (415) 848.8233
Telex : 336311

ALLEMAGNE
Volgelsanger. WEG 111
4000 Düsseldorf 30
Post Bos N° 30.09.61
Tel. : (0211) 624441
Telex : 08588163

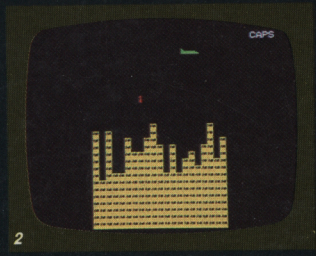
Paris • Berkeley • Düsseldorf

Achevé d'imprimer le 4 mai 1984 sur les presses de l'Imprimerie «La Source d'Or»
63200 Marsat - Dépôt légal : 2e trimestre 1984 - Imprimeur n° 1504

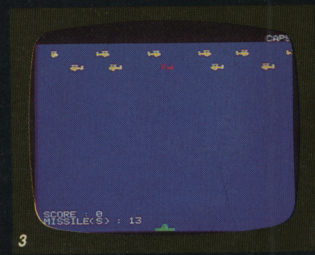
1. Squash
2. Blitz
3. D.C.A.
4. Traces
5. Slalom
6. Ramasse-miettes
7. Tank
8. Alphabet
9. Atterrissage
10. Chasse au canard
11. Serpent
12. Simon
13. Grand prix
14. Crabes
15. Casse-briques
16. Poursuite
17. Parachute
18. Robots



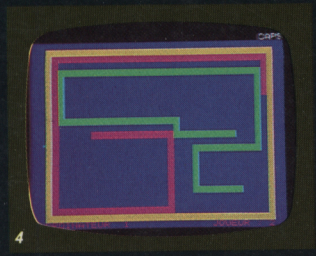
1



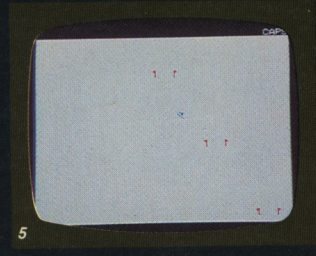
2



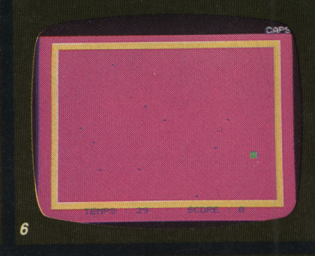
3



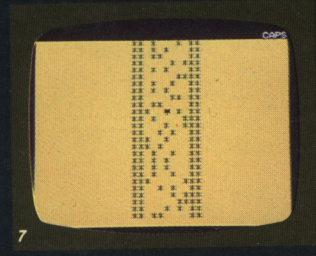
4



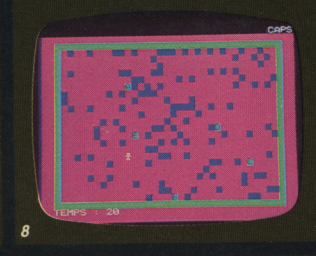
5



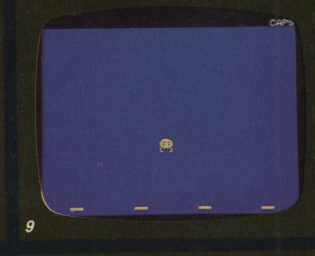
6



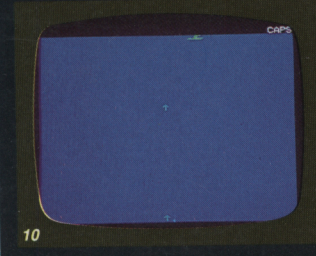
7



8

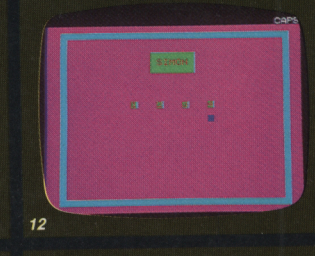


9

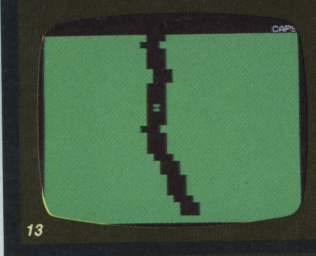


10

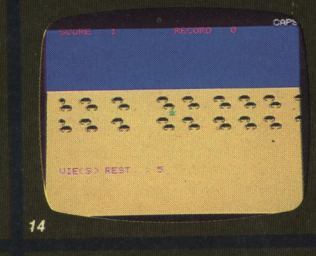
11



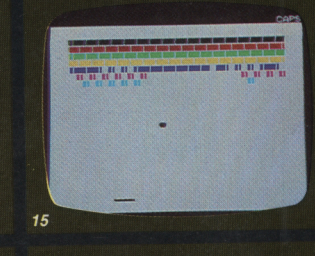
12



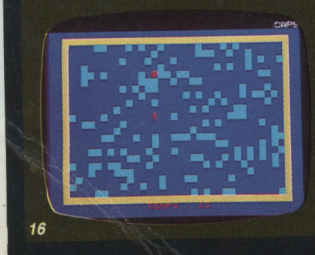
13



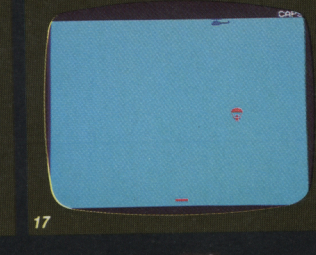
14



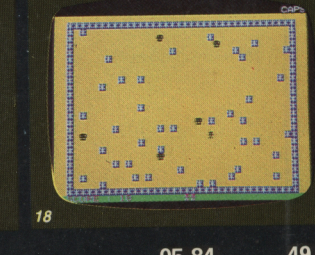
15



16



17



18

ISBN 2-7371-0046-6 346 05-84 49 F

SYBEX

JEUX EN BASIC SUR ATMOS